LOGiN CD-ROM & BOOKシリーズ

手軽な操作で自分だけの本格的なRPGを作れる

RPGツクール Dante98 II

編集／ログインソフト編集部　プログラム／尾島陽児

CD-ROMつき
ハードディスク専用
PC-98シリーズ

アスキー出版局

ISBN4-7561-1244-7

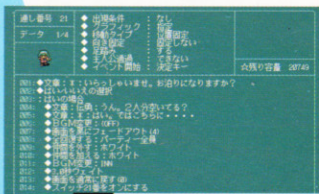
C3055 P5500E

アスキー出版局
定価5,500円 [本体5,340円]

LOGIN CD-ROM&BOOKシリーズ

RPGツクール Dante98 II

難しい知識は必要なし！　初心者でも手軽にオリジナルRPGを作れます。

『RPGツクール Dante98 II』には、ゲームを作成するのに必要なグラフィックや音楽のサンプルが豊富に用意されています。ストーリーを考え、命令を組み合わせていくだけで、あなただけのオリジナルRPGが完成。自分で描いたグラフィックや音楽を利用すれば、よりオリジナリティーの高いゲームも作れます。

本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材およびソフトウェアが必要です。

●PC-9801、PC-9821シリーズのパソコン
・386以降のCPUを搭載したマシン（486/20MHz以降を推奨）。
・PC-9801初期型/E/F/M/U/VF/VM/VX/UV/UX/UF/UR/LV/LS/LX/CV/RX/EX/DX/N/NV/NL、PC-98XA/XL/LT/HA/DO/DO+では、本ソフトを利用できません。
　また、PC-98XL²/RL/PC-H98では、ノーマルグラフィックモードでのみ利用可能です。
・EPSON製のPC-386初期型/VR/M/V/LS/LSC/LSRを除く、PC-386/486/586シリーズでも利用可能です。
・モノクロ液晶ディスプレーでは使用できません。

●メモリー
・1.6メガバイト以上のメモリーが必要です。

●ハードディスクドライブ
・10メガバイト以上の空き容量を確保したハードディスクドライブが必要です。
・DRVSPACEやDBLSPACEなどを使って圧縮したドライブでは使用できません。

●CD-ROMドライブ

●日本語MS-DOS
・Windows95をお使いでない場合は、NEC製MS-DOSバージョン5.0、5.0A、5.0A-H、6.2のいずれかか、EPSON製MS-DOSのバージョン5.0、6.2のいずれかが必要です。

●FM音源
・BGMを楽しむにはFM音源が必要です（PCM音源のみでは鳴りません）。
・本ソフトで動作確認しているFM音源ボードは、NEC製PC-9801-26K、PC-9801-86、PC-9801-118のみです。

RPGツクール
Dante98 II
CD-ROMボックス
ASCII
CD-ROM&BOOK

LOGiN
CD-ROM & BOOK
CD-ROMつき
RPGツクール
Dante98 II
手軽な操作で自分だけの本格的なRPGを作れる
ASCII
CD-ROM&BOOK

RPGツクール Dante98 II

CD-ROM BOX

このCD-ROMボックスを開封すると、お客様は裏面に記載いたします**【本製品をご利用いただく際の注意事項】**のすべての内容にご承諾いただいたことになりますので、必ずお読みになりご理解いただいた上で開封してください。

このCD-ROMボックスの外装のビニールケースを開封すると、お客様は次に記載いたします「本製品をご利用いただく際の注意事項」のすべての内容にご承諾いただいたことになりますので、必ずお読みになりご理解いただいた上で開封してください。

本製品をご利用いただく際の注意事項

1）お客様は、このCD-ROMケース内の本プログラム(プログラムおよびデータ)を同時に1台のコンピュータ機器に限って利用できます。ただし、お客様が本プログラムを公に上映したり、第三者にその操作をさせる場合には、事前に株式会社アスキーの承諾を要します。
2）本製品中とくに指定のない限り、本製品を複製することはできません。
3）お客様は、本ソフトウェア(本プログラムおよびマニュアルならびにインストールを目的として制作した複製を含みます)の全部または一部を第三者に譲渡(パソコン通信などのネットワークを通じての頒布も含みます)、貸与および再使用許諾することはできません。
4）お客様は、本プログラムを人間が判読できるような形式に変換したり、本プログラムの内容を解析することはできません。
5）お客様自身が本ソフトウェアを運用した結果生じた損害については、株式会社アスキー及び開発元には保証の義務はないものとします。

警告

このディスクは"CD-ROM"です。一般オーディオ用CDプレーヤーでは絶対に再生しないでください。大音量によって耳に傷害を被ったり、スピーカーを破損する恐れがあります。

LOGiN CD-ROM & BOOKシリーズ
手軽な操作で自分だけの本格的なRPGを作れる
RPGツクール
Dante98 II
編集／ログインソフト編集部　プログラム／尾島陽児
CD-ROMつき
ハードディスク専用
PC-98シリーズ
アスキー出版局

PROFILE

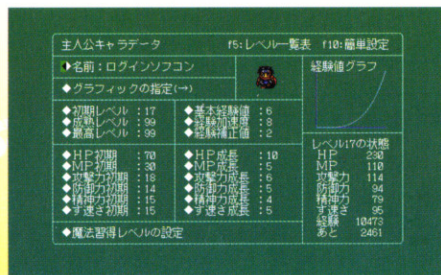
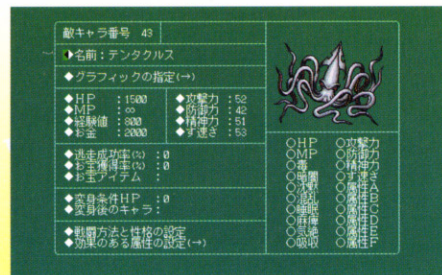
プログラム／**尾島　陽児**

1977年、神奈川県生まれ。高校3年間、学校の勉強そっちのけでプログラミングに没頭し、高3の秋ごろから個人的に作り始めたツールが本製品の原形となる。暇さえあれば、新しいオリジナルゲームのアイデアを考えているが、なかなか既存のゲームの枠から抜け出すことができず、日夜、頭を悩ませている。

LOGIN CD-ROM & BOOKシリーズ

RPGツクール Dante98 II

アスキー出版局

RPGツクール Dante98 II
contents

●主人公キャラの設定

●敵キャラの編集

●マップ・シナリオの作成

●テストプレーの開始

RPGツクール Dante98 II ついに登場!!

パソコン初心者でも手軽にオリジナルゲームを作れる『RPGツクール Dante98』が、さまざまな機能をパワーアップして再登場しました！

『RPGツクール Dante98 II』は、手軽な操作で本格的なオリジナルRPGを作れるゲーム作成ソフトです。ゲームで使うグラフィックや音楽などは、豊富なサンプルを用意してあります。これらのデータを使い、簡単な命令を設定すれば、世界にひとつのオリジナルRPGの完成です。このソフトを使って、あなたもゲーム作りの楽しみを体験してみませんか？

Point 1

初心者も問題なし！ マウスでラクラクマップ作成

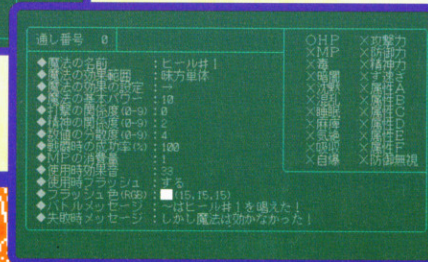
Point 2

キミのレベルに合わせてイベント作りも思いのまま

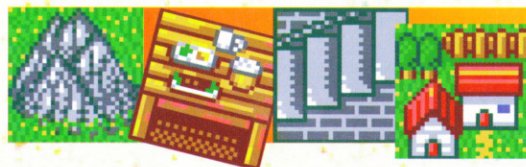
Point 3

地形に合わせた背景が戦闘を盛り上げる

Point 4

もちろんアイテムや魔法も多彩に設定できる

マウスでラクラク マップ作成

RPGに欠かせない世界創造もバッチリ

冒険の舞台となる大陸やダンジョンなど、マップはRPGを作る上で、もっとも重要なもののひとつです。大変に思えるマップの作成も、Dante98 IIではマウスで簡単にできます。右クリックでマップチップセットを表示し、好みのチップを選んだら、あとはそれを左クリックで配置していくだけで、みるみるうちに冒険の舞台となるマップが完成します。マップチップのサンプルは豊富に用意されているので、可能性は無限大です。

チップもいっぱい

マップチップは、屋外、屋内ともに、いろいろなものが用意されています。屋外だけでも、オーソドックスな草原から、砂漠、山など、その種類はさまざまです。

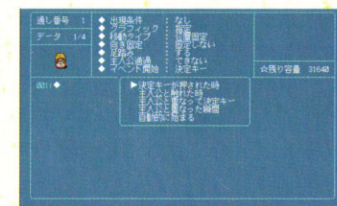
マウスによる操作で、お絵描き感覚でマップを作れます。絵具(マップパーツ)を選んだら、筆(マウス)を自由に動かしてイメージどおりのマップを作っていきましょう。

イベント作りも思いのまま

アイディアしだいでどんな演出でも表現可能

Dante98 IIでは、ゲーム中に起こるすべてのできごとを［イベント］と呼びます。街を歩く登場人物や扉など、プレーヤーの行動に対して反応を返すあらゆるものは、［イベント］として設定しなくてはいけません。

イベントはマップの上に作成します。"王様"のイベントを作るのならば、最初にお城のマップを作り、その上に"王様のイベント"を設定します。作成場所が決まったら、グラフィックや開始方法などの性格づけを行ないます。そして、イベントを実行したときに表現する内容を［実行命令］というコマンドを組み合わせて作ります。実行命令は、設定された順番どおりに実行されます。

イベントの作成は、ゲーム作りでもっとも重要な作業です。同時に、もっとも楽しい作業にもなるでしょう。自分がイメージする演出をイベントで表現できるようになれば、思いどおりのゲームを作ることができます。

まずはグラフィックや移動タイプなどの"性格づけ"の設定をします。

次に実行命令のなかから［お店の処理（通常）］を選べば……。

設定もこんなに簡単！

文章を表示

＋

お店の処理

お店が完成！

Point 3 地形に合わせた背景が戦闘を盛り上げる

多岐に渡る戦闘シーンの編集内容

戦闘はRPGで欠かせない要素です。魅力ある敵キャラとの息詰まる戦いが、緊張感を加え、ゲームを盛り上げます。

DanteⅡ98では、敵キャラの名前やグラフィック、パラメータ、戦闘方法など、多岐にわたって設定できます。グラフィックは、SサイズとLサイズの2種類があるので、迫力ある敵キャラを作成できます。

また、戦闘シーンの背景も設定できます。ゲームのイメージが広がることでしょう。

地形に合った…

ビジュアルになる！

戦闘シーンの背景は、［マップチップ］と呼ばれる地形のグラフィックごとに設定します。ですから、地形に合わせた背景が表示されるのです。

敵キャラもいっぱい！

8種類のボスキャラも用意

グラフィックを描けない人のために、サンプルグラフィックも豊富に用意してあります。

Point 4 もちろんアイテムや魔法も自由に設定

どんなアイテムでも、どんな魔法でも

今まで紹介してきた以外に、RPGには欠かせないアイテムや魔法も設定できます。これらを設定し、ゲームを彩りましょう。

アイテムには、武器や防具、薬など、11種類の効果をもたせられます。名前や価格、装備できる主人公キャラなども設定できます。

魔法も、名前やその効果などを細かく設定できます。また、魔法を唱えたときのメッセージなども編集できます。これは、あなた独自の世界観を表現するのに役立つでしょう。

アイテムエディター

魔法エディター

シナリオが決まったら、さっそくゲームメイキング！

まずは触れてみることが大切

ゲーム作りのポイントを大まかに説明してきましたが、この後のページからはそれぞれの機能をより詳しく解説しています。実際に『Dante98Ⅱ』に触れながら読んでいただければ、より深く理解できるでしょう。

サンプルゲーム『伝勇の冒険』で

イベント作りの基本を学ぼう

ゲーム作りに欠かせないイベントのしくみがよくわかる

サンプルゲーム『伝勇の冒険』は、Dante98Ⅱの機能を活用して作られたゲームです。このゲームを遊べば、Dante98Ⅱに用意された機能や、どんなゲームを作れるかということが、よくわかるでしょう。

また、ゲーム自体が"イベントの作成講座"となっています。主人公といっしょに冒険をすることで［イベント］の作り方を手軽に学んでみてください。

"伝説の勇者"を待ち受けるものは……？

登場人物紹介

このゲームの主人公である伝説の勇者。プレーヤーの分身となり、冒険をします。

途中で仲間に加わる少女、"ホワイト"。主人公と共に旅を続ける、心強い味方です。

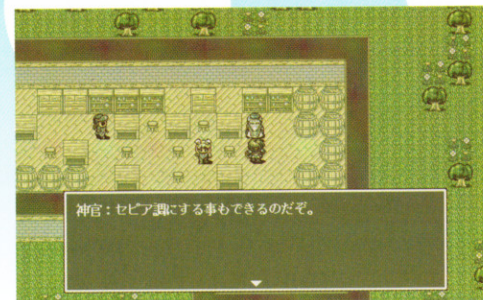
主人公の行く手に現われる、謎の老人。ちょっとトボけた彼の正体とは……!?

Story

伝説の勇者、略して"伝勇"の家に一通の手紙が届きました。差出人はこの国の王。手紙を読むと、伝勇を城へ招待したいとのことでした。そこで、伝勇は旅に出ることを決心します。途中、あこがれの少女ホワイトも仲間に加わり、ふたりの旅は続きます。しかし、彼らの行く手に（ちょっとトボけた）謎の老人が立ちはだかります。この老人は、いったい何者なのでしょうか。また、伝勇とホワイトの運命はいかに……!?

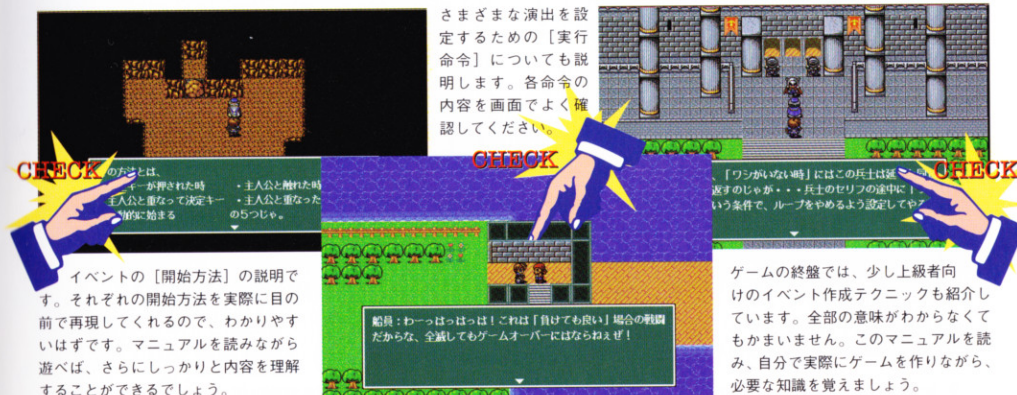
主人公といっしょにゲーム作りのノウハウを学ぼう！

ゲーム中には、"イベント作成講座"が用意されています。これは、Dante98Ⅱでゲームを作るときに欠かせない［イベント］について教えてくれる機能です。ゲームを遊んでいくだけで、イベントのさまざまなしくみを理解することができるでしょう。

イベントの作り方の説明以外に、マップの作成方法やシナリオの作り方なども参考になるでしょう。Dante98Ⅱに用意された機能も確認できます。実際にゲームを作る前に、一度は遊んでみてください。

イベントの説明以外に、Dante98Ⅱで使える機能についても紹介しています。30分ほどで終わるので、気楽に遊んでください。

さまざまな演出を設定するための［実行命令］についても説明します。各命令の内容を画面でよく確認してください。

イベントの［開始方法］の説明です。それぞれの開始方法を実際に目の前で再現してくれるので、わかりやすいはずです。マニュアルを読みながら遊べば、さらにしっかりと内容を理解することができるでしょう。

ゲームの終盤では、少し上級者向けのイベント作成テクニックも紹介しています。全部の意味がわからなくてもかまいません。このマニュアルを読み、自分で実際にゲームを作りながら、必要な知識を覚えましょう。

遊び方は90ページをご覧ください →

● サンプルデータをエディターでのぞいてみよう ●

サンプルゲーム『伝勇の冒険』で使われたデータは、メインメニューから各エディターを選ぶことで、その内容を確認することができます。初めてゲームを作るときは、サンプルゲームの内容を自分なりにアレンジすることから始めるといいでしょう。アイテムや魔法の設定、イベントの作り方などを参考にできるはずです。

ゲームに登場するもの以外にも、魔法やアイテム、敵キャラのサンプルデータが豊富に用意されています。参考にしてください。

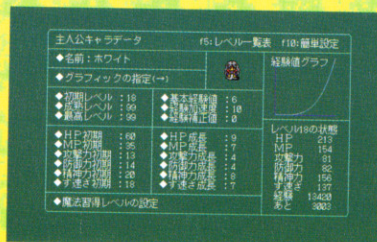
大まかな流れ

作り始める前の基礎知識

RPGの制作は、いろいろな作業の積み重ねです。どんなゲームを作るのかを考えることから始まり、主人公キャラやイベントなどの設定を行ない、最後にテストプレーをしてバランスを整える。このような一連の流れに沿い、ようやく1本のオリジナルゲームを完成できるのです。ここでは、初めてRPGを作る人にもわかりやすいように、ゲーム作りの大まかな流れを紹介します。最初はこの流れに沿って制作を進めてください。

実際にゲームを作っている途中には、頭を悩ますことが何度もあるでしょう。しかし、試行錯誤をくりかえすことによって必ず解決策が見つかります。自分の理想のRPGを目指して、チャレンジしてください。きっと最高のRPGが完成するでしょう。

初心者はサンプルデータを使うと便利

初めてRPGツクールを使う人は、サンプルデータをアレンジすることから始めましょう。主人公キャラや敵キャラのグラフィックを変えたり、メッセージの一部を変更するだけで、ちょっとしたオリジナル感覚のゲームになります。同時に、それぞれのエディターの使い方や設定方法もマスターできるので、一石二鳥。完全なオリジナルゲームを作るのは、すべてのエディターになれてからでも遅くありません。ゲーム作りの初心者は、サンプルデータを上手に利用しましょう。

サンプルの主人公キャラ。設定を自由に変えてみましょう。

マップを作り変えるのもラクラク。草原を砂漠にしてみては？

作業の基本的な流れ

主人公キャラの設定 ●28ページ

物語の主役となる[主人公キャラ]を設定します。パーティーメンバーや所持金の設定など、ゲームを開始するために必要な設定も行ないます。

省略可能

- 魔法の編集 ●36ページ
- アイテムの編集 ●41ページ
- 敵キャラの編集 ●48ページ
- 用語・メッセージの編集 ●88ページ
- マップチップの通行設定 ●100ページ

これらの要素は、RPGを盛り上げるための脇役的な存在です。ですから極端な話、これらの設定を行なわなくてもゲームを完成させることはできます。しかし、本当におもしろいゲームを作ろうと思ったら、こういった脇役をしっかりと設定するほうがいいでしょう。ゲーム中に登場する魔法やアイテム、敵キャラをあらかじめ決めておき、[マップ・シナリオの作成]の作業をする前にまとめて設定すると、後の作業がスムーズに進みます。

マップ・シナリオの作成 ●56ページ

ゲーム作りのメインイベントともいえる作業です。まず、冒険の舞台となる［マップ］を作ります。その上に［イベント］と呼ばれる仕掛けを作っていって、ストーリーを表現しましょう。

テストプレーの開始 ●90ページ

ゲームがある程度できたら、テストプレーを行ないましょう。これは、設定した内容に問題がないか確認し、作品をブラッシュアップする作業です。

ゲームデータの圧縮 ●96ページ

テストプレーで問題が無くなったら、ゲームの完成です。最後に、他の人にも遊んでもらえるよう、ゲームを圧縮したデータを作りましょう。

完成

まずはシナリオを考える

シナリオはゲームの設計図となるものです。これがなくては作業を進めることができません。まずはゲームの舞台を決めましょう。

舞台が決まったらストーリーの流れを考えてください。ゲームの開始からエンディングに至るまでのすべてのできごとを決めておけば、作業がスムーズに運びます。しかし、すべてのイベントまで考えるのは大変でしょう。とりあえず、主人公が冒険に出るきっかけと目的、途中に起こる大きなイベント、エンディングなどを決めておけば合格です。

これだけは考えておこう

- ゲームの最終目的
- ゲームの舞台となる場所
- 主人公キャラの名前や特徴
- 主だった敵キャラ(ボス)の名前や特徴
- 仲間となるキャラの人数や名前、人間関係
- オープニングの演出
- ストーリーの途中で起こるヤマ場のイベント
- エンディングの演出

考えたことはメモなどに書き留めておくと便利です。登場キャラやアイテムも、考えついたらメモをするクセをつけましょう。

1 行き当たりばったりで作業を進めないように、シナリオをしっかり考えておきましょう。また、設定した内容を企画書としてまとめておくと便利です。

2 考えたシナリオを元にゲームを制作していきます。それぞれのエディターをフル活用して、頭のなかにあるシナリオを、ゲームとして再現してください。

3 テストプレーはゲームを完成させるための重要な作業です。「敵と味方の強さに差がありすぎて、ゲームにならない」などということのないようにしましょう。

4 最初に作る作品は、練習用とでも考えておきましょう。ゲーム作りの経験を積んで、2作目以降でもっともっとおもしろいゲームを完成させてください。

『Dante98Ⅱ』でゲームを作っていく

シナリオが決まったら、実際にゲームを作っていきましょう。主人公キャラと敵キャラの作成、魔法やアイテムの編集、マップ作りとイベントの設定……。シナリオに合わせて、これらの作業をどんどん進めてください。初めてゲーム作るときは、あまり凝った内容でなくてもかまいません。これらの作業がすべて終われば、完成は目の前です。

テストプレーをくりかえして完成を目指す

制作が終わったら、テストプレーを行なって、おかしいところがないかをチェックしていきましょう。イベントは正常に動いているか、ゲームバランスはとれているか、きちんと確認してください。何かおかしい部分があれば、そのつど手直しを加えましょう。

また、自分でテストプレーをするだけでなく、友達や家族にプレーしてもらって客観的な評価をしてもらうのもいい方法です。制作者はストーリーやイベントを知りつくしているので、ミスに気づかないことがあります。他人に見てもらうことで、その気づかない部分を発見できるかもしれません。

テストプレーと修正をくりかえして、完全なゲームの完成を目指してください。

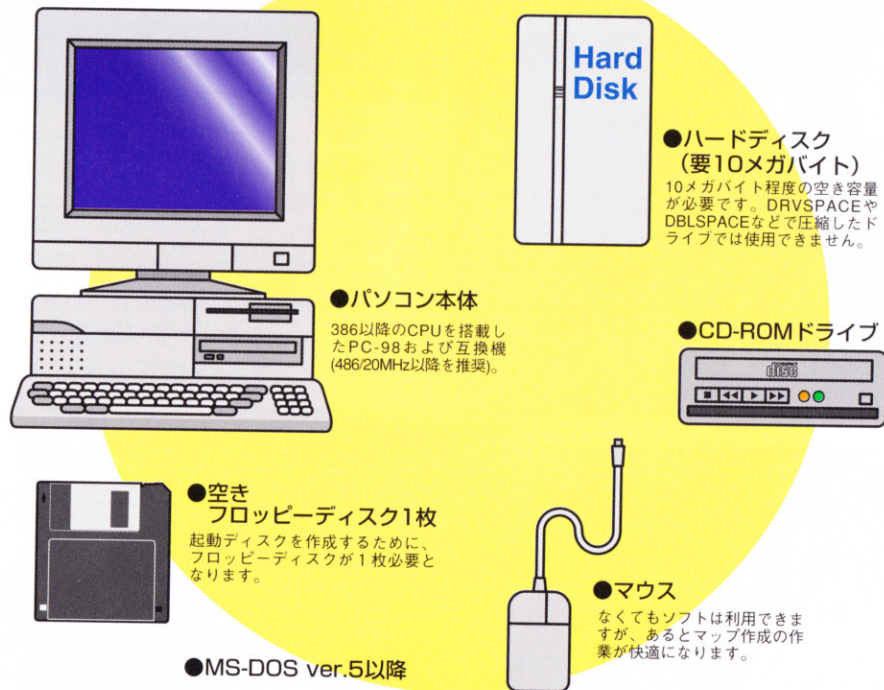
2作目ではめんどうな設定にも挑戦しよう

ひとつの作品を完成させたなら、Dante98Ⅱの機能を十分理解しているでしょう。2作目以降は、1作目で培ったノウハウを活かして、複雑なゲームに挑戦してみましょう。特にイベント設定は、命令の組み合わせ次第で新しい表現をいくらでもみつけられます。1作目でうまく表現できなかった演出などにも、もう一度挑戦してみましょう。

RPGツクール Dante98Ⅱを使用する前に

ソフトをインストールする

本書に付属されたCD-ROMには、『RPGツクール Dante98Ⅱ』本体とサンプルデータが入っています。しかし、このままではプログラムを利用できません。CD-ROMのデータをハードディスクへ"インストール"する必要があります。ここからは、その方法について説明をしていきましょう。

必要な機材

インストールする前に注意すること

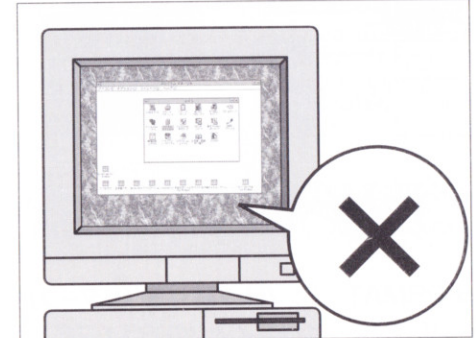
Dante98Ⅱをインストールする前に、いくつか注意しなくてはいけないことがあります。下にまとめてある5つの条件を必ず守らないと、Dante98Ⅱを正常にインストールすることができません。ご注意ください。

また、インストールを始める前に16～22ページをよく読み、作業の手順を理解しておきましょう。作業の途中で「フロッピーディスクを用意していなかった」ということにならないよう、機材の確認も忘れないでください。

- ●本ソフトを起動するには『起動ディスク』が必要です。また、Windows上からご利用いただくことはできません。
- ●本ソフトはハードディスク専用です。フロッピーディスクではご利用いただけません。
- ●本ソフトをインストールして利用するには、ハードディスクに10メガバイト程度の空き容量が必要です。
- ●作れるゲームの大きさは、ハードディスクの空き容量によって変わります。
- ●本ソフトは、DBLSPACEやDRVSPACEなどを使って圧縮してあるドライブにはインスールできません。

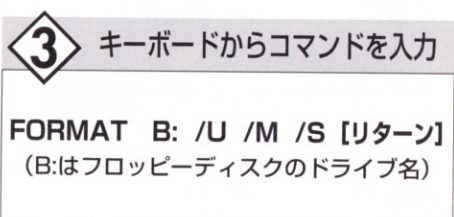
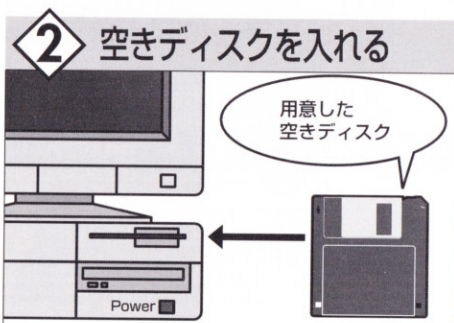
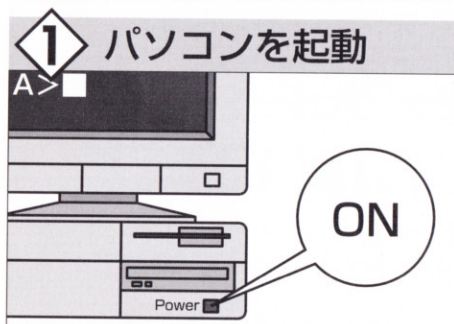
起動ディスクを作成してください

Dante98Ⅱをご利用いただくためには、インストールが終了するとできる［起動ディスク］が必要になります。

Windows上からは起動できません

Dante98ⅡをWindows上から利用することはできません。必ず、起動ディスクを使って立ち上げてください。

起動ディスクの準備をする

Dante98Ⅱは、プログラムを起動するために"起動ディスク"を使用します。起動ディスクを作るには、まず、ディスクをフォーマットしなければなりません。空きディスクを1枚用意してください。なお、フォーマット方法は、お使いのOSによって変わります。以下の説明のうちから必要な項目を読み、ディスクのフォーマットを行なってください。

MS-DOSをお使いの場合

まず、本体をハードディスクから起動させます。ここでメニューソフトなどが起動した場合は終了して、画面を"A>"の状態にしてください。準備ができたら、以下のようにキーボードからコマンドを入力します。

FORMAT B: /U /M /S [リターン]
(B:はフロッピーディスクのドライブ名)

その後は、画面の指示に従っていけば、ディスクのフォーマットは完了です。

なお、この説明では、ハードディスクにMS-DOSがインストールされていることを前提としていますので、ご注意ください。

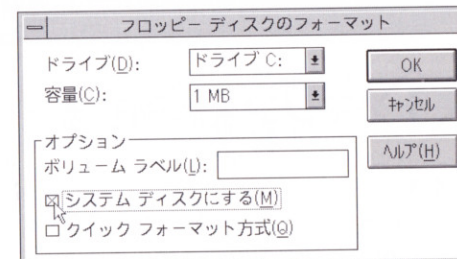
次に、MS-DOSがインストールされているドライブにある"DOS"ディレクトリのなかから、"HIMEM.SYS"というファイルをフロッピーディスクにコピーします。この作業を行なうと、マシンによっては、本ソフトをより快適な速度で使えるようになります。ただしMS-DOSの知識が必要となりますので、わからない場合は、次の手順（20ページ）へお進みいただいてかまいません。具体的な作業は、次のコマンドを入力するだけです。

COPY A:¥DOS¥HIMEM.SYS B:
(A:はMS-DOSのあるドライブ名)
(B:はフロッピーディスクドライブ名)

のように入力してください。コピーが済めば、起動ディスクの準備は完了です。

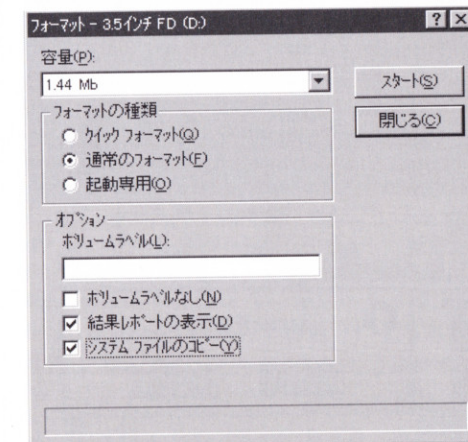
Windows3.1をお使いの場合

フォーマットには"ファイルマネージャ"を使います。Windowsを起動させたら、［プログラムマネージャ］から［メイン］を探してダブルクリックし、そこから［ファイルマネージャ］をダブルクリックしてください。

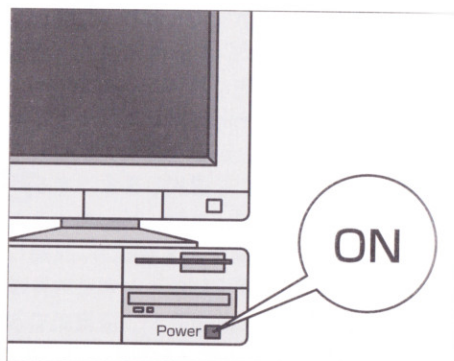
ファイルマネージャが起動したら、メニューバーの［ディスク］から［フロッピーディスクのフォーマット］を選択します。するとウインドウが開くので、フロッピーディスクドライブを選び、容量を［1MB］に設定して、［オプション］の［システムディスクにする］をチェックしてください。設定ができたら、あとは［OK］ボタンを押すだけです。

次に、"HIMEM.SYS"というファイルをフロッピーディスクにコピーします。この作業を行なうと、マシンによっては本ソフトをより快適な速度で使えるようになります。この作業は必ず行なう必要はありません。ファイルマネージャで"Windows"ディレクトリを探し、そのなかにある"HIMEM.SYS"をフロッピーディスクにコピーしてください。コピーが済めば、起動ディスクの準備は完了です。ファイルコピーの詳しい方法については、Windowsのマニュアルをご覧ください。

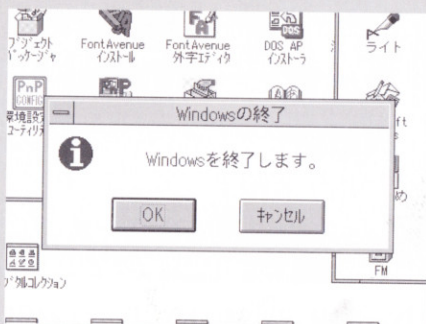
Windows95をお使いの場合

まず［マイコンピュータ］をダブルクリックして開き、そのなかのフロッピーディスクドライブのアイコンを右クリックして出たメニューから、［フォーマット］を選んでください。あとは、［フォーマットの種類］で［通常のフォーマット］を選び、［オプション］の［システムファイルのコピー］をチェックして［スタート］ボタンを押すだけです。

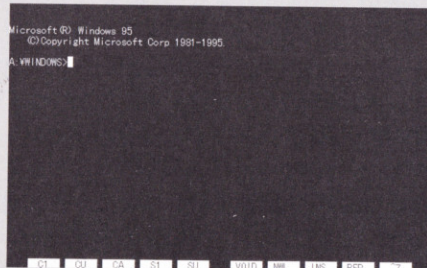
フォーマットしたら、次に"HIMEM.SYS"というファイルをフロッピーディスクにコピーします。この作業を行なうと、マシンによっては本ソフトをより快適な速度で使えるようになります。この作業は必ず行なう必要はありません。マイコンピュータからWindows95がインストールしてあるドライブを開き、そのなかの"Windows"フォルダにある"HIMEM.SYS"をコピーしてください。コピーが済めば、起動ディスクの準備は完了です。ファイルコピーの詳しい方法については、Windows95のマニュアルをご覧ください。

インストールを開始する

マシンを起動する

空きディスクをフォーマットして、起動ディスクの準備が完了したら、いよいよインストールの開始です。まずは、ハードディスクからマシンを起動させてください。メニューソフトなどが起動した場合は、終了させて"A>"の状態にします。Windowsをお使いの場合は、下に示した注意を読み、それに従って"A>"の状態にしてください。

Windows 3.1 の場合

Windows3.1をお使いになっている場合は、必ずWindowsを終了させてから、インストールを行なってください。Windowsを終了するには、[プログラムマネージャ]のメニューバーから[ファイル]を選び、そこで開いたメニューのなかから[終了]を選択します。すると[Windowsの終了]というウィンドウが開きますので、ここで[OK]を選べばWindowsが終了します。

Windows3.1の場合は、必ずWindowsを終了させてください。[Windowsの終了]を選ぶと画面が写真のようになります。

Windows 95 の場合

Windows95の場合は、Windows95を起動したあとに、[スタートメニュー]から[MS-DOSプロンプト]を選んでください。すると、MS-DOSの画面が表示されます。ウィンドウサイズで表示された場合は、GRPHキーとリターンキーを同時に押して、表示サイズを画面全体に切り替えてください。もし、この方法でインストールがうまくいかない場合は、f・8キーを押しながらWindows95を起動させ、そこで[コマンドプロンプトのみ]を選択してやり直してみてください。

[MS-DOSプロンプト]を選ぶと、画面が写真のようになります。ウインドウ表示のときは画面全体に切り替えてください。

インストールプログラムの起動

画面が"A>"の状態になったら、CD-ROMをドライブに入れ、右のようにキーボードからコマンドを入力します。コマンドの入力は必ず2回に分けて行なうようにしてください。"Q:INSTALL［リターン］"と1回で入力すると、うまく動作しない場合があります。

なお、インストール中などにハードディスクを使用して起こった事故などについて、ログインソフト編集部で責任を負うことはできません。あらかじめご了承のうえで、インストールを行なうようにしてください。

インストールプログラムを起動するコマンド

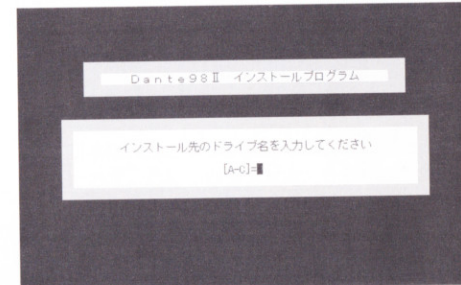
Q:［リターン］
(Q:はCD-ROMのドライブ名)
INSTALL［リターン］

③ プログラムをインストールするドライブと起動ディスクを作成するドライブを指定

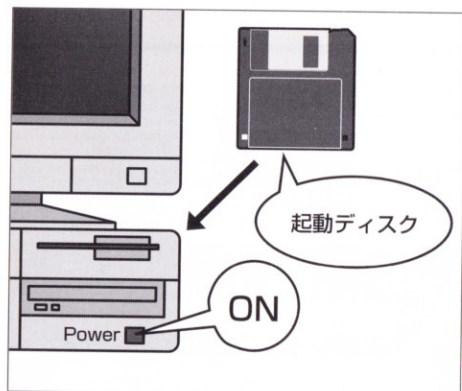
インストールプログラムが起動すると、まず、Dante98II本体をインストールするドライブをきいてきます。Dante98IIはハードディスク専用のプログラムですから、ここで指定できるのは、ハードディスクドライブのみです。キーボードから、任意のドライブ名のアルファベット1文字を入力してください。

プログラムをインストールするドライブを指定すると、次に、起動ディスクを作成するドライブをきいてきます。今度は、フロッピーディスクドライブのみが指定可能です。これも、先ほどのプログラムをインストールするドライブを指定するときと同様に、キーボードから、任意のドライブ名のアルファベット1文字を入力してください。

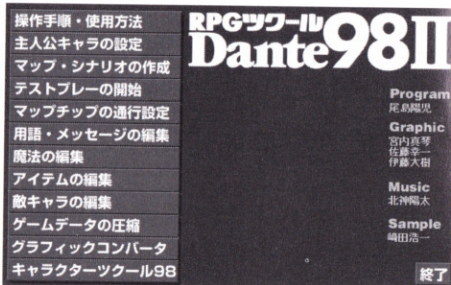
ドライブの指定が終わると、サンプルゲームをインストールするかどうかをきいてきます。インストールする場合は"Y"、インストールしない場合は"N"を、キーボードから入力してください。なお、サンプルゲームは実際にゲームを作るときに参考となりますので、Dante98IIを初めてお使いになる方は、インストールすることをお勧めします。

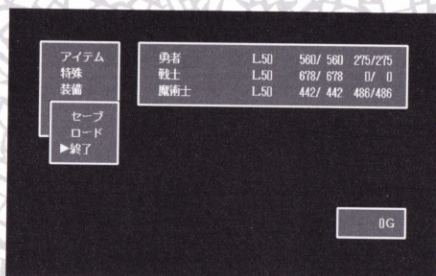
以上の入力が終わると、指定したドライブにプログラムがインストールされ、起動ディスクの作成が行なわれます。18〜19ページで用意したフロッピーディスクを、指定したドライブに入れてください。起動ディスクの作成が終わればインストール作業は終了です。

インストールプログラムを起動すると、写真のような画面になります。あとは、画面に表示される指示に従ってください。

RPGツクール Dante98Ⅱを起動する

必要なインストールの作業がすべて終われば、『RPGツクールDante98Ⅱ』を起動するための準備は完了です。Dante98Ⅱを起動するには、起動ディスクをフロッピーディスクのドライブに入れて、本体を起動するだけです。しばらく待つと、右下の写真のような、Dante98Ⅱのメインメニューが表示されます。

なお、プログラムの都合上、インストールしたときとハードウェアの環境を変えないようにしてください。たとえば、フロッピーディスクドライブなどを増設した場合には、ソフトがうまく起動しなくなる場合があります。また、Dante98Ⅱのディレクトリを移動したり、名前を変えたりしても、ソフトが起動しなくなってしまいます。もし起動しなくなった場合は、もう一度初めからDante98Ⅱのインストールを行なってください。

- 操作手順・使用方法
- 主人公キャラの設定
- マップ・シナリオの作成
- テストプレーの開始
- マップチップの通行設定
- 用語・メッセージの編集
- 魔法の編集
- アイテムの編集
- 敵キャラの編集
- ゲームデータの圧縮
- グラフィックコンバータ
- キャラクターツクール98

RPGツクール Dante98Ⅱ
Program 尾島陽児
Graphic 宮内真琴 佐藤幸一 伊藤大樹
Music 北神陽太
Sample 嶋田浩一
終了

エディターを使わずにゲームを遊ぶには？

エディターの"テストプレーの開始"では、"デバッグ"モードなどのため、友達に遊んでもらうときに困るかもしれません。そんなときのために、Dante98Ⅱには"ゲームモード"というものがあります。ゲームモードで遊ぶには、まず、いつもどおりにソフトを起動させ、エディターを終了してください。続けて"GAME"と打ち込めば、ゲームモードになります。ハードディスクから本体を起動させ、Dante98Ⅱのディレクトリに移動して"GAME"と打ち込んでもかまいません。または、96ページから説明する"ゲームデータの圧縮"で作ったデータをインストールする方法もあります。

ゲームモードで遊ぶと、ステータス画面で主人公の座標が表示されたり、デバッグモードを選んだりできなくなります。

補足：フロッピーディスクドライブが複数ある場合は、必ず1台目のフロッピーディスクドライブから起動させてください。

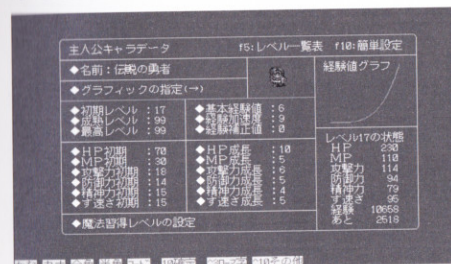
漢字、全角文字の入力方法

名前やメッセージなどの文字を入力する際、通常の状態ではアルファベットやカタカナの半角文字しか使うことができません。漢字や全角文字を入力したい場合は"日本語フロントエンドプロセッサ（略称FEP）"というかな漢字変換プログラムを使用します。

Dante98Ⅱには『VJE-Σ』という日本語FEPが付属されており、これを使うことで漢字やひらがなを入力できます。VJE-ΣはDante98Ⅱをインストールしたとき、自動的に組み込まれるようになっています。

これから、VJE-Σの起動方法から使い方までを説明していきますので、しっかり読んでマスターしておきましょう。

FEPの起動方法

CTRLキーを押しながらXFERキーを押すことで、FEPを起動させることができます。画面下にメニューバーが表示されたら起動している証拠です。キーボードから任意の文字を入力してください。元に戻す（FEPを解除する）ときは、もう一度CTRLキーを押しながらXFERキーを押してください。

画面の下に表示されているのがFEPのメニューバーです。これで、漢字やひらがなの入力ができるようになります。

FEPって何だろう？

日本語FEPとは、かな漢字変換プログラムのことです。このプログラムは、ひらがなを入力したり、入力したひらがなを漢字に変換したりする役割をもっています。普段、なにげなく使っているワープロソフトで漢字を入力できるのも、この日本語FEPを使っているためです。つまり、ほとんどのパソコンユーザーが、日本語FEPのお世話になっているというわけです。

また、漢字、ひらがなの入力だけでなく、カタカナやアルファベット、数字などを全角文字で入力できるようにもなります。特殊な記号を使用できるのも大きな魅力でしょう。名前やメッセージ、つまり日本語を書くために絶対に欠かせないのが日本語FEPなのです。

名前やメッセージの入力など、ゲームを作るためにはVJE-Σの操作に慣れることが重要です。24ページを参考に、思いどおりの文章を入力できるようになりましょう。

漢字や文字入力に使うキーの一覧

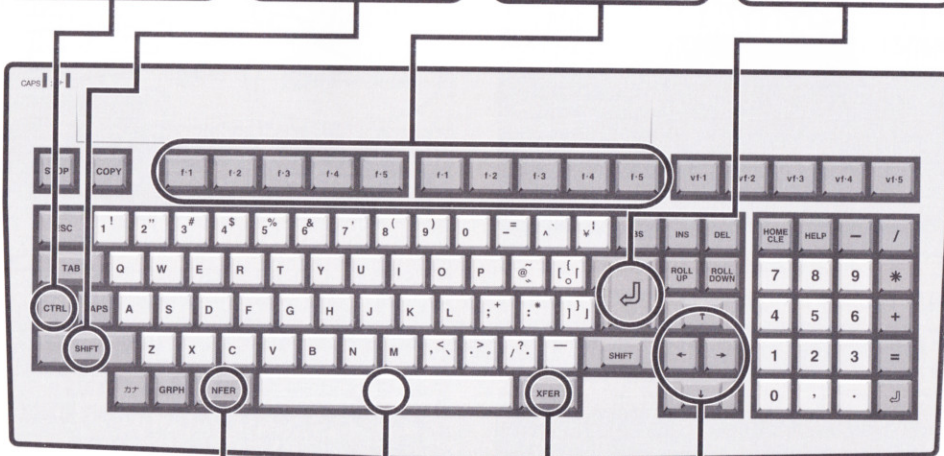
文字の入力には、下の図で説明している各種のキーを使用します。図と25ページの表を参考に、それぞれのキーがどのような役割をもつのかを確認しておきましょう。

文字を入力したとき、最初は画面には黄色で表示されます。このときの文字を未確定文字といいます。未確定文字はスペースキーで変換をしたり、ファンクションキーでカタカナや半角文字に変えたりすることができます。希望の文字に変換をしてから、リターンキーで確定してください。なお、確定した文字は、再度変換することはできません。

コントロールキー
XFERキーと同時に押してVJE-Σを起動します。また、ファンクションキーと組み合わせて、文字の入力モードを変更します。

シフトキー
大文字や#、$、%などの記号を入力するときに使います。

ファンクションキー
未確定文字をカタカナや半角文字に変換します。CTRLキーと同時に押すと、文字の入力モードを切り替えます。

リターンキー
未確定文字をそのままの状態で確定して、画面に表示します。また、文章を改行するときにもリターンキーを押してください。

NFERキー
入力した未確定文字を確定して、画面上に表示します。リターンキーやXFERキーでの"文字の確定"と同じ働きをします。

スペースキー
未確定の文字を漢字に変換します。もし変換中の文字があれば、次の候補を表示します。空白を入力するときにも使います。

XFERキー
VJE-Σを起動するときに、CTRLキーと同時に押します。また、リターンキーと同じく、未確定の文字を確定文字にします。

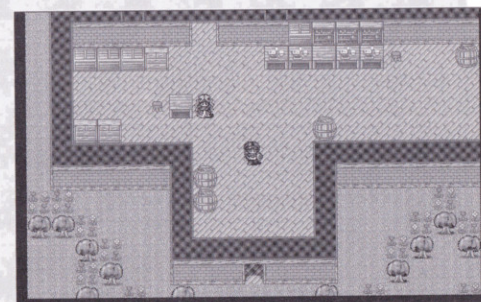
カーソルキー
同じ読みをもつ漢字のことを"候補"といいます。スペースキーを押して漢字の候補を表示したあとで、次の候補を表示させます。

ファンクションキーを押したときの動作

	未確定文字がある場合	CTRLキーを押しながら
f·1	入力した未確定文字すべてを、全角のひらがなで表示します。ひらがなで文字を確定したい場合は、このあとでリターンキーを押してください。	未確定文字を全角のひらがなで表示する、ひらがな入力モードになります。文字を入力してリターンキーを押すと、ひらがなで確定されます。
f·2	入力した未確定文字すべてを、全角のカタカナで表示します。確定する場合は、このあとでリターンキーを押してください。	未確定文字を全角のカタカナで表示する、カタカナ入力モードになります。文字を入力してリターンキーを押すと、カタカナのまま確定されます。
f·3	未確定文字を全角の英字で表示します。入力したとき、CAPSキーを押していた場合は大文字、押していなかった場合は小文字で表示されます。	ローマ字によって文字を入力する、ローマ字入力モードになります。"A"と入力すると"あ"、"K"と"O"を入力すると"こ"と表示されます。
f·4	入力した未確定文字を半角の英字で表示します。ただし、未確定文字にひらがなやカタカナがある場合、それらは半角のカタカナで表示されます。	未確定文字を、半角文字で表示するモードになります。この入力モードではローマ字入力による漢字変換ができませんので注意してください。
f·5	区点コード、あるいはJISコードをあらかじめ4桁の数字で入力してこのキーを押すと、コードに対応した文字が表示されます。	特殊な記号を入力するモードになります。入力したい記号にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。ESCキーでモードを抜けます。

注意 テストプレーをするときはFEPを解除すること

FEPを一度起動させると、解除（CTRLキー+XFERキー）するか、Dante98Ⅱを終了させない限り機能し続けます。ですから、［主人公キャラの設定］から［敵キャラの編集］へと作業の場を移しても、FEPは常に使える状態になっているということです。ただし、FEPが起動したままテストプレーをすると、画面が乱れてしまいます。テストプレーを行なう場合は、必ずFEPを解除しておいてください。

なお、FEPはテストプレーと［キャラクターツクール］以外のどのエディターやメニューでも起動、解除を行なえます。現在FEPが起動しているかは、画面下にメニューバーが表示されているかどうかを見ればわかるので、参考にしてください。

FEPを起動したままテストプレーを行なうと、画面の下部が乱れてしまいます。テストプレーをするときは、あらかじめメインメニューでFEPを解除する習慣をつけましょう。

基本的な操作方法

ここでは、各エディターで共通になる、基本的な操作方法を説明します。

Dante98Ⅱでは、内容を設定することができる項目には［◆］のマークが表示されています。カーソルをこのマークの上に合わせてリターンキーを押すと、項目によってさまざまな内容を設定できます。設定する内容については、該当するページをお読みください。

なお、数値を入力するときは、必ず半角で入力してください。数値を全角で入力しようとしても、入力を受けつけてくれません。

また、下の表にあるような機能が用意されています。これらの機能は各エディターで共通しています。原則として、カーソルが移動できる位置でこれらのキーを押すと、その機能が実行されます。

キー	機能	説明
カーソルキー	移動	画面上のカーソルを上、下、左、右に移動します。移動したい方向のキーを押してください。
リターンキー	決定	設定された内容を"確定"します。また、そのコマンドを確定して、次の画面に移ります。
ESC	取り消し	設定された内容を"キャンセル（取り消し）"します。また、ひとつ前の画面に戻ります。
ROLL UP ROLL DOWN	ページ 切り替え	複数のウィンドウや画面が用意されているときに、そのページを切り替えます。
C	コピー	カーソルがある位置の内容を一時的に記憶します。魔法、アイテム、敵キャラの一覧で使うと便利です。
P	ペースト	[C] キーで記憶した内容を、他の場所に複写します。すでにデータがあるときは上書き複写します。
DEL	削除	カーソルがある位置に設定された内容を削除します。設定をやり直したいときに便利です。
f･1	保存	今までに編集した内容をハードディスクに保存（セーブ）します。次回はその状態から作業を再開できます。
f･2	やり直し	現在編集中の画面に、最後に保存したデータを読み込みます（ロードします）。

ゲームを作ってみよう

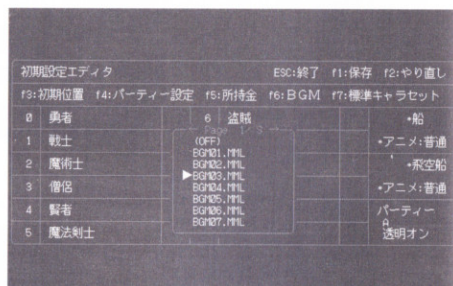
基本編

ここからは、ゲームを作るために必要な手順を具体的に紹介します。説明してある内容をよく読み、実際にDante98Ⅱをいじって機能を確認しながら、次の作業に進みましょう。ゲームの完成をめざし、あきらめずに最後までがんばってください。

主人公キャラの設定

主人公キャラとは、ゲーム中にプレーヤーが操作するキャラクターのことです。ゲームの中心となる存在ですので、しっかりと作成しなくてはいけません。

一般的に主人公と言えば特定のひとりのことを指しますが、Dante98Ⅱでは主人公パーティーに加わるすべてのキャラクターを［主人公キャラ］といいます。最初からプレーヤーが操作する主人公キャラも、ゲームの途中で仲間となる主人公キャラも、同じ主人公キャラという扱いになります。主人公キャラは最大12人まで作れるので、いろいろなキャラクターを作って活躍させられます。

主人公キャラを作成するには、メインメニューから［主人公キャラの設定］を選択してください。すると、初期設定エディターの画面に変わります。このエディターでは、主人公キャラの作成以外に、初期位置や所持金などの設定を行ないます。

［主人公キャラの設定］では、主人公キャラの作成以外にゲームを始めたときの初期位置やBGMを設定します。

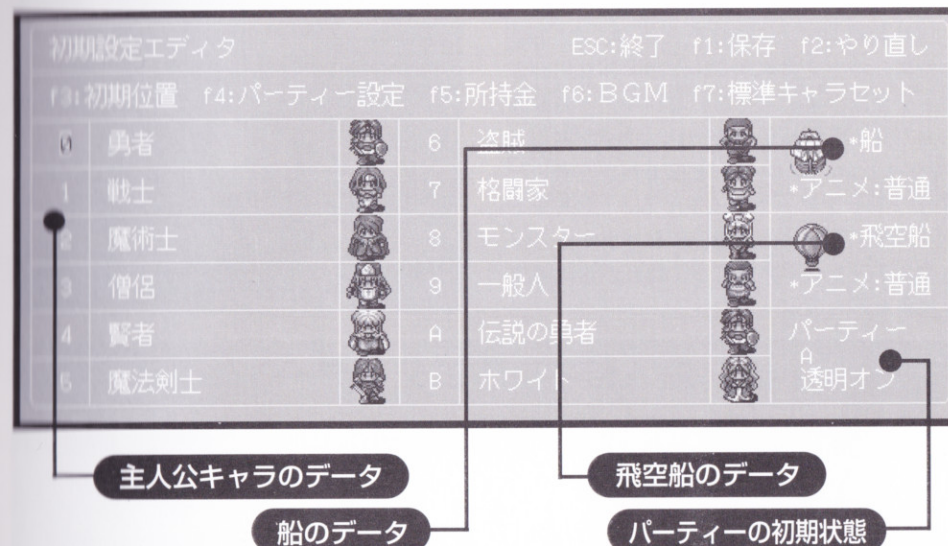
初期設定エディターについて

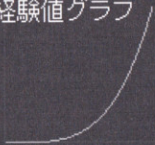
初期設定エディター（右ページの写真）では、主人公キャラを作成する以外に、船や飛空船のグラフィックを変更したり、ゲーム開始時のパーティーメンバーやBGMを設定します。その名前どおり、ゲームを始めるための初期設定をすべて行なうのが、この初期設定エディターなのです。

初期設定エディターで設定する項目は多くありますが、どれもゲームを開始するために必要で重要な要素です。これから、それぞれの設定方法について解説していきますので、よく読んでから設定をしてください。

船と飛空船のちがい

Dante98Ⅱでは、船と飛空船という乗り物を作ることができます。両者のちがいは「船は海を走り、飛空船は空を飛ぶ」ということです。詳しくは56ページの"マップシナリオの作成"で説明しますが、マップを構成する地形（マップチップ）には［海チップ］があります。この海チップの上を移動する手段として、船が必要になるのです。一方、飛空船はどんな地形でも移動できる乗り物です。海の上でも、主人公が通れない地形の上でも移動できます。もちろん、船や飛空船を登場させない場合は、これらの設定は必要ありません。

初期設定エディターの見方

用意されたメニュー

f・3	パーティーの位置	ゲーム開始時のパーティーの位置を設定します。この設定をするには、あらかじめマップを作成しておかなくてはいけません。
	船の位置	ゲーム開始時の船の位置を設定します。パーティーの位置同様、あらかじめマップを作成してから設定してください。
	飛空船の位置	ゲーム開始時の飛空船の位置を設定します。上記ふたつと同じように、マップを作成してから設定してください。
f・4	パーティー設定	ゲームを開始したときにパーティーに加わっている主人公キャラを選択します。5人までの間で自由に設定できます。
f・5	初期状態の所持金	ゲームを開始したときにパーティーが持っているお金の額を決定します。0～999999までの数値内で入力してください。
f・6	初期BGM	ゲームを開始したときに流れるBGMを選択します。表示される曲名のなかから、好きなものを選んでください。
	戦闘BGM	敵キャラとの戦闘時に流れるBGMを決めます。［出現する敵の設定］（61ページ参照）で曲を変えることもできます。
	船のBGM	船に乗っているときに流れるBGMを選択します。ゲームに船が登場しない場合は、設定する必要はありません。
	飛空船BGM	飛空船に乗っているときのBGMを設定します。ゲームに飛空船が登場しない場合は、設定する必要はありません。
f・7	標準キャラセット	主人公キャラのグラフィックに使う［標準キャラセット］の設定を行ないます。使用するセット番号を選んでください。

主人公キャラの作成

初期設定エディターには、0～9、A、Bまで12体分の主人公キャラ枠が表示されています。まずは、設定を行ないたいキャラの番号にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。リターンキーを押すと、選択した番号のキャラデータを設定する、［主人公キャラエディター］の画面に変わります。名前やパラメータなどの項目を、これからの解説を読みながら設定しましょう。

初期設定エディタ　ESC:終了　f1:保存　f2:やり直し
f3:初期位置　f4:パーティー設定　f5:所持金　f6:BGM　f7:標準キャラセット
0 勇者　6 盗賊　・船
1 戦士　7 格闘家　・アニメ:普通
2 魔術士　8 モンスター　・飛空船
3 僧侶　9 一般人　・アニメ:普通
4 賢者　A 伝説の勇者　パーティー A
5 魔法剣士　B ホワイト　透明オン

主人公キャラエディター

名前

主人公キャラの名前を設定します。［名前］にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。これで名前を入力できるようになります。キーボードから任意の文字を全角で8文字以内で入力してください。リターンキーを押せば設定完了です。

グラフィックの指定

［グラフィックの指定］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、主人公キャラのグラフィックを選択できます。主人公キャラの一覧が表示されたら、希望のものを選んでください。

選択されたグラフィック

［グラフィックの指定］の右側には、現在設定されている主人公キャラのグラフィックが表示されます。別のグラフィックに変更したい場合は、再びグラフィックの指定を行なってください。

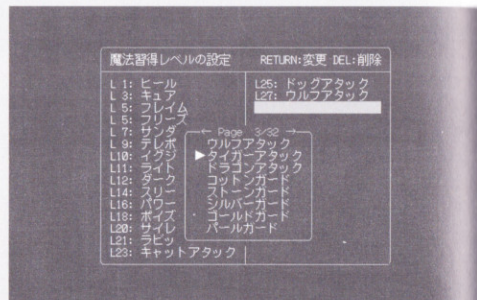
パラメータの設定

主人公キャラの強さや、成長に関するパラメータを設定します。設定したいパラメータにカーソルを合わせてリターンキーを押してください。パラメータは数値で入力します。なお、全角文字で入力することはできません。FEPを解除するなどして、必ず半角文字で入力してください。数値を入力したら、リターンキーで決定しましょう。それぞれのパラメータの意味、効果については下の一覧表のとおりです。入力可能な最大数値などもパラメータによって変わってくるので注意しましょう。

項目	説明	項目	説明
初期レベル	ゲーム開始時のキャラのレベルを設定します。レベルは最高99までです。	基本経験値	レベルアップに必要な経験値です。この数値を元にレベル一覧表の数値が決まります。
成熟レベル	ここで設定したレベル以降は、レベルアップ時のパラメータの成長が半分になります。	経験加速度	この数値を大きくするほど、レベルアップ時に必要な経験値が加速度的に増えます。
最高レベル	そのキャラの最高レベルです。設定したレベル以上になることはありません。	経験補正値	各レベルの必要経験値にプラスする経験値の値です。最大値は200です。
HP初期	そのキャラが、レベル1のときの最大HPです。1～9999の範囲で設定します。	HP成長	レベルが1上がるごとにアップする最大HPの量です。0～100の範囲で設定します。
MP初期	そのキャラが、レベル1のときの最大MPです。1～999の範囲で設定します。	MP成長	レベルが1上がるごとにアップする最大MPの量です。0～20の範囲で設定します。
攻撃力初期	レベル1のときの攻撃力です。1～999までの任意の数値を入力してください。	攻撃力成長	レベルが1上がるごとにアップする攻撃力の量です。0～20の範囲で設定します。
防御力初期	レベル1のときの防御力です。1～999までの任意の数値を入力してください。	防御力成長	レベルが1上がるごとにアップする防御力の量です。0～20の範囲で設定します。
精神力初期	そのキャラがレベル1のときの精神力です。1～999の範囲で設定します。	精神力成長	レベルが1上がるごとにアップする精神力の量です。0～20の範囲で設定します。
す速さ初期	そのキャラがレベル1のときのす速さです。1～999の範囲で設定します。	す速さ成長	レベルが1上がるごとにアップするす速さの量です。0～20の範囲で設定します。

魔法習得レベルの設定

主人公キャラが覚える魔法と、覚えるレベルの設定を行ないます。まず、［魔法習得レベルの設定］にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。

魔法習得レベルの設定画面へ切り替わったら、カーソルキーの上下で空欄にカーソルを合わせ、リターンキーを押しましょう。最初は、覚えさせる魔法を選びます。任意の魔法を選んでリターンキーで決定してください。続けて、その魔法を覚えるレベルを決めます。1～99までの数値を入力して決定しましょう。すでに設定してある魔法を消したい場合は、その魔法にカーソルを合わせてDELキーを押してください。

```
魔法習得レベルの設定　RETURN:変更 DEL:削除
L 1: ヒール        L25: ドッグアタック
L 3: キュア        L27: ウルフアタック
L 5: フレイム
L 5: フリーズ
L 7: サンダ     ← Page 3/32 →
L 9: テレポ       ウルフアタック
L10: イグジ      ▶タイガーアタック
L11: ライト       ドラゴンアタック
L12: ダーク       コットンガード
L14: スリー       ストーンガード
L16: パワー       シルバーガード
L18: ポイズ       ゴールドガード
L20: サイレ       パールガード
L21: ラビッ
L23: キャットアタック
```

レベル一覧表

f･5キーを押すと、設定した各パラメータがレベルごとにどんな数値になるのかを確認できます。カーソルキーの左右で見たい項目を選択してください。表示されている数値は、対応するパラメータの数値を変更すると変化するので、設定の参考にしましょう。ESCキーで主人公キャラデータ編集画面へ戻ります。

パラメーター一覧表【 経験値 HP MP 攻撃力 防御力 精神力 素早さ 】

Lv:	HP								
1:	20	20:	77	40:	137	60:	197	80:	257
2:	23	21:	80	41:	140	61:	200	81:	260
3:	26	22:	83	42:	143	62:	203	82:	263
4:	29	23:	86	43:	146	63:	206	83:	266
5:	32	24:	89	44:	149	64:	209	84:	269
6:	35	25:	92	45:	152	65:	212	85:	272
7:	38	26:	95	46:	155	66:	215	86:	275
8:	41	27:	98	47:	158	67:	218	87:	278
9:	44	28:	101	48:	161	68:	221	88:	281
10:	47	29:	104	49:	164	69:	224	89:	284
11:	50	30:	107	50:	167	70:	227	90:	287
12:	53	31:	110	51:	170	71:	230	91:	290
13:	56	32:	113	52:	173	72:	233	92:	293
14:	59	33:	116	53:	176	73:	236	93:	296
15:	62	34:	119	54:	179	74:	239	94:	299
16:	65	35:	122	55:	182	75:	242	95:	302
17:	68	36:	125	56:	185	76:	245	96:	305
18:	71	37:	128	57:	188	77:	248	97:	308
19:	74	38:	131	58:	191	78:	251	98:	311
		39:	134	59:	194	79:	254	99:	314

経験値グラフ

レベルアップに必要な経験値とレベルの関係をグラフで表わしています。横軸がレベル、縦軸が必要経験値です。

このグラフは、最高レベルと基本経験値、経験加速度、経験補正値の各パラメータを変更することで変化していきます。グラフを参考にしながら、各パラメータを設定するようにしましょう。

レベルXの状態

画面の右下には、［レベルXの状態］が表示されます。これは、［初期レベル］で設定したレベルになったときの、主人公キャラのパラメータの一覧です。レベルXでどのような強さになっているか確認したいときに使いましょう。初期レベルを変更すると、ここに表示されているパラメータも変化していきます。

簡単設定

主人公キャラのレベルアップパラメータをいちいち設定するのがめんどうだという人もいるかと思います。そんなときは、この［簡単設定］の機能を使うと便利です。

主人公キャラエディターの画面でf･10キーを押してください。すると、右の表のような10種類の項目が表示されます。このなかから、主人公キャラの職業タイプを選び、リターンキーで決定しましょう。

このとき、選んだ職業タイプによって、パラメータの数値が異なります。詳しくは右の表をご覧ください。

勇者	HPが高く、MPも多少あります
戦士	HPは高いが、MPはありません
魔術師	HPは低いが、MPは多くあります
僧侶	魔術師より攻撃に向いています
賢者	僧侶より攻撃に向いています
魔法剣士	賢者よりも攻撃に向いています
盗賊	す速さが高く設定されています
格闘家	HPが高く、MPも少しあります
モンスター	HPがとても高くMPはありません
一般人	HP、MP共に低く設定されています

船・飛空船の設定

ゲーム中に登場する乗り物である、船と飛空船の設定をしましょう。初期設定エディターの右側には、船と飛空船、それぞれの設定枠が表示されており、グラフィックとアニメーション速度が変更可能になっています。設定方法はどちらの乗り物も同じです。ゲームに船や飛空船が登場しない場合は、これらの設定をする必要はありません。

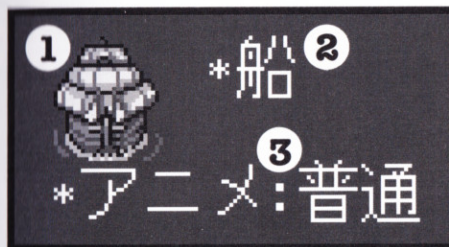
❶ 選択されたグラフィック

設定した乗り物のグラフィックが表示されます。同時に、設定したアニメーション速度でグラフィックが動きますので、速度の設定を確認してください。

❷ 乗り物の種類

カーソルを合わせてリターンキーを押すと、キャラセットが表示されます。それぞれに使用したいグラフィックを選び、リターンキーを押してください。

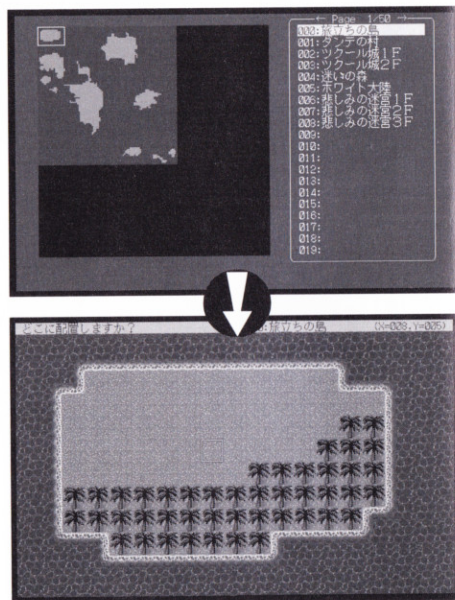
❸ アニメの設定

リターンキーを押すごとに、アニメーション速度が［なし］、［普通］、［高速］の3段階で変わります。①にカーソルを合わせると、速度が確認できます。

初期エディターの設定

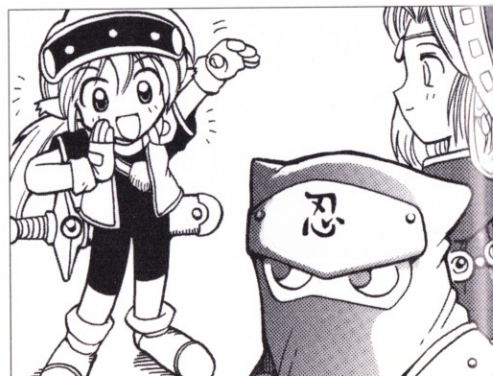
パーティーの位置／船の位置／飛空船の位置……… f･3

ゲームを始めたときに主人公パーティー、船、飛空船がいる場所を設定します。この設定を行なうにはマップが必要なので、先にマップを作成しておいてください。

初期設定エディターでf・3キーを押すと、パーティーの位置、船の位置、飛空船の位置という3つの選択肢が表示されます。位置を設定したい項目を選んでリターンキーを押してください。すると、どのマップに登場させるかを指定する画面へと切り替わります。

画面右側にはマップの番号とマップ名が表示されるので、カーソルキーの上下左右で配置したいマップを選んでリターンキーを押しましょう。そのマップの縮図が表示されたら、設定したい位置にカーソル合わせて、リターンキーで選択します。続けて詳細なマップが表示されたら、正確な設定位置をカーソルキーで選び、リターンキーで決定してください。

パーティー設定‥ f･4

ゲーム開始時のパーティーに加える主人公キャラを設定します。f・4キーを押すと、0～9、A、Bまでの番号をふられた、12体の主人公キャラリストが表示されます。パーティーに加えたい主人公キャラを選び、リターンキーを押してください。選ぶたびに、ひとり目、ふたり目、3人目と切り替わります。同様の操作で順番に選択していきましょう。このとき、既に選択している主人公キャラの番号には＊マークがつきます。

パーティーには、最大5人までの主人公キャラを仲間に加えることができます。5人まで選択した場合は自動的に設定が終了しますが、4人以下の場合は必要な人数を設定した時点でESCキーを押してください。そのときに＊マークのついている主人公キャラだけが、パーティーに加わります。

所持金……… f･5

初期パーティーがゲーム開始時に持っているお金の額を設定します。所持金はパーティー全体で共用するお金となります。

f・5キーを押すと金額を入力できるようになるので、0～999999までのあいだで任意の数値をキーボードから入力してください。入力し終わったら、リターンキーで決定します。所持金の金額が多すぎたり、少なすぎたりするとゲームバランスが崩れてしまいます。バランスを考えて金額を決めましょう。

BGM……… f･6

ゲーム中に演奏させるBGMを選択します。f・6キーを押すと初期BGM、戦闘BGM、船のBGM、飛空船BGMの4つの項目が出ますので、変更したい項目にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。初期BGMは、ゲーム開始時にフィールド上で流れる音楽、その他は、戦闘時、乗船時、飛空船に乗っているときの音楽です。ファイルリストが表示されるので、カーソルキーでファイル名を選び、リターンキーで決定しましょう。

標準キャラセット… f･7

［標準キャラセット］は、［マップ・シナリオの作成］で使う「イベント用のキャラセット」として設定されます。ひとつのキャラセットには主人公キャラ8体分のグラフィックが登録されており、4セットあります。セットの内容はマップごとに変更できるので、ここでは適当なものを選んでもかまいません。

また、主人公キャラや船、飛空船に使うグラフィックもここから選びます。ただし、一度グラフィックを選んでセーブすれば、その内容は標準キャラセットと別に記録されるので、セットの内容を変更してもかまいません。

他のキャラセットに変更したいときは、f・7キーを押してください。「キャラセットXの番号」と聞かれたら、設定したいキャラセットの番号を入力しましょう。

❶ **標準キャラセットA**
❷ **標準キャラセットB**
❸ **標準キャラセットC**
❹ **標準キャラセットD**

主人公キャラの番号はメモしておこう

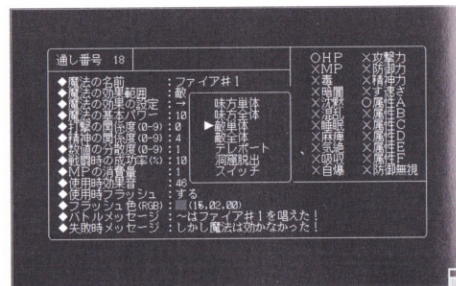
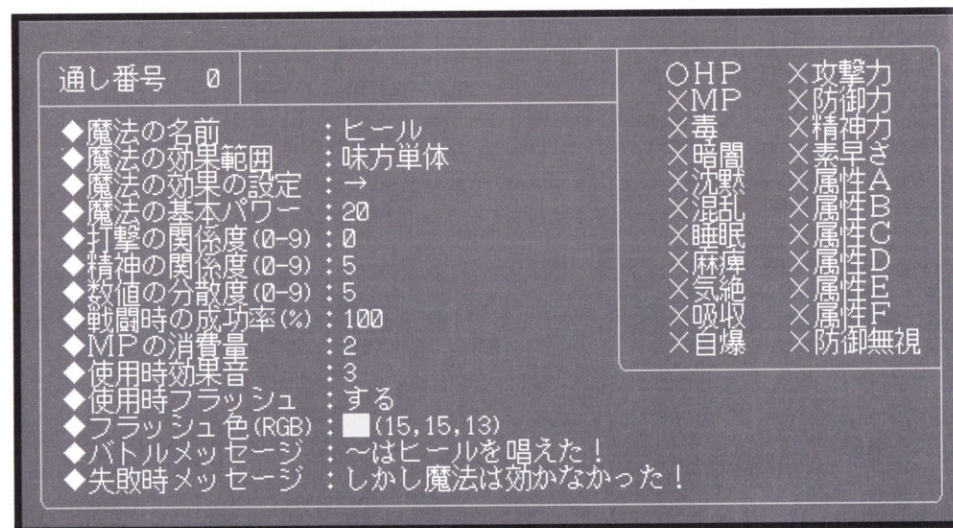
主人公キャラには0～9、A、Bの番号がついています。この番号は、他のエディターで主人公キャラに関する設定をするときなどに使います。

たとえば、［アイテムの編集］で武器を作るとしましょう。このとき、誰と誰がその武器を装備できるのかを、この番号を使って確認します。他に、［マップ・シナリオの作成］でも番号を使います。

このとき、各キャラの番号を確認しておかないと、作業が混乱します。どのキャラが何番なのかを把握しておくために、メモしておきましょう。

魔法の編集

魔法は、RPGにとって欠かせない要素のひとつです。ひとくちに魔法と言っても、HPの回復や毒の治療を行なう回復魔法から、敵にダメージを与える攻撃魔法、町から町へテレポートする移動魔法など、さまざまな種類があります。多種多様な魔法を作ることが、ゲームの展開を手助けし、ストーリーを盛り上げるポイントとなるでしょう。

それでは、実際に魔法の設定をしてみましょう。メインメニューから［魔法の編集］を選択してリターンキーを押すと、魔法の番号が並んだ一覧表が表示されます。この一覧は5ページ分あり、合計255個までの魔法を作れます。ROLL UP、ROLL DOWNキーでページを切り替え、カーソルキーの上下で魔法を設定したい番号を選んでください。希望の番号にカーソルを合わせたら、リターンキーを押しましょう。魔法の名前や効果を設定する、魔法エディターの画面になります。エディターの見方や各項目の設定方法については、これからの説明を読んでください。

魔法エディターの見方と設定方法

通し番号

現在、設定している魔法の番号が表示されます。何番の魔法を設定しているのかを、常に確認しておきましょう。回復魔法、攻撃魔法などの種類によって番号をまとめておくと便利です。

魔法の名前

［魔法の名前］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと名前を入力できます。入力後、再度リターンキーを押すと、魔法を使用したときのメッセージを自動作成するかしないかを選択できます。

魔法の効果範囲

その魔法が何に対して影響を与えるかを設定するのが、［魔法の効果範囲］です。

［魔法の効果範囲］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、効果範囲の並んだウィンドウが表示されます。カーソルの上下で設定したい効果範囲を選び、リターンキーで決定してください。効果範囲は、右の表にある7種類が用意されています。

このなかにある［スイッチ］というのは、イベント設定で使用するスイッチ（68ページ参照）をオンにするものです。何番のスイッチをオンにするのかを聞いてきますので、任意の番号を入力してください。

効果範囲	説明
味方単体	魔法を唱えた側のパーティーにいるキャラクターひとりに影響を与えます。
味方全体	魔法を唱えた側にいるすべてのキャラクターに対して影響を与えます。
敵単体	戦闘中、魔法を唱えた側の敵1体（使用時に選択）に影響を与えます。
敵全体	戦闘中、魔法を唱えた側の敵すべてに対して影響を与えます。
テレポート	イベントの［テレポート場所追加］で設定した位置に移動します。
洞窟脱出	イベントの［洞窟脱出の場所設定］で設定した位置に移動します。
スイッチ	指定したスイッチ（0〜999番）をオンに切り替えます。

テレポートと洞窟脱出について

市販RPGの魔法には、主人公が瞬時に別の町に移動したり、洞窟から一瞬で脱出したりする魔法があります。Dante98IIでは効果範囲の［テレポート］と［洞窟脱出］を選ぶことで、これらの魔法を作れます。

［テレポート］と［洞窟脱出］は主人公パーティーを移動させるという点では同じですが、効果自体はまったく別のものです。テレポートでは、プレーヤーが目的地を複数のテレポート先から自由に選べます（ウィンドウが表示され、移動可能場所の一覧から選びます）。一方、洞窟の脱出では、イベントで一番最後に設定した1カ所にしか移動することができません。

どちらの効果範囲も、魔法の編集をしただけでは機能しません。「どこで魔法を使ったら、どこに移動できるのか」という設定はイベントで決めておかなくてはいけないのです。設定方法については79ページの説明をご覧ください。

魔法の効果の設定

魔法がどんな効果をもっているのかを決めます。[魔法の効果の設定]にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、右側の魔法効果一覧へカーソルが移動します。ここで、その魔法の効果を選んでください。

効果にカーソルを合わせてリターンキーを押すごとに、○と×が切り替わります。有効にしたい効果であれば○に、無効にしたい効果には×に設定しましょう。

魔法効果は、複数を同時に選択することが可能です。HPと毒を組み合わせれば、両方を一度に回復させる治療魔法となります。組み合わせ次第で無数の魔法を表現できるので、いろいろと試してみてください。

魔法効果一覧			
HP	味方のHPを回復させたり、敵のHPを減らしたり（ダメージを与える）します。	攻撃力	敵の攻撃力を低下させたり、味方の攻撃力を増加させたりします。戦闘時のみ。
MP	味方のMPを回復させたり、敵のMPを減少させたりします。	防御力	敵の防御力を低下させたり。味方の防御力を増加させたりします。戦闘時のみ。
毒	敵を毒化し、徐々にHPを奪います。また、味方の毒状態を回復します。	精神力	敵の精神力を低下させたり、味方の精神力を増加させたりします。戦闘時のみ。
暗闇	敵を暗闇の状態にして攻撃の命中率を下げたり、味方の暗闇状態を回復します。	す速さ	敵のす速さを低下させたり、味方のす速さを増加させたりします。戦闘時のみ。
沈黙	相手が魔法を使用できないようにします。また、味方の沈黙状態を回復します。	属性A	属性Aの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
混乱	相手を混乱させ、行動の自由を奪います。また、味方の混乱状態を回復します。	属性B	属性Bの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
睡眠	相手を眠らせ、数ターン行動不能にします。また、味方の睡眠状態を回復します。	属性C	属性Cの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
麻痺	相手を麻痺させ、行動不能にします。また、味方の麻痺状態を回復します。	属性D	属性Dの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
気絶	相手を気絶（HPを0にする）させます。また、味方の気絶状態を回復します。	属性E	属性Eの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
吸収	相手のHPやMPを吸収します。吸収したい種類（HPかMP）を同時に設定します。	属性F	属性Fの性質をもった魔法になります。戦闘中にのみ効果を発揮します。
自爆	魔法を使用したキャラクターが自爆（気絶）します。戦闘中のみ有効です。	防御無視	相手の防御力を一切無視して、ダメージを与えられるようになります。

属性について

市販のRPGでは、"水の性質をもった魔法"や"火の性質をもった武器"などが登場する場合があります。特別な性質をもった魔法や敵キャラを登場させることで、その個性を表現できるのです。

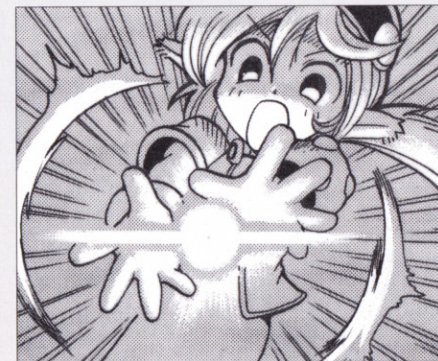
Dante98IIに用意された［属性A～F］は、ゲーム中に登場する魔法や敵キャラ、アイテムに性格づけをするための機能です。自分なりに、「属性Aは水の設定」とか「属性Bは風の設定」という具合に自由に設定してみましょう。複数の属性を同時に設定することもできます。

また、属性A～Fがどんな性質をもっているかを忘れないように、それぞれの性格をあらかじめメモしておくことをおすすめします。

補足：属性を複数持つ魔法は、その属性がすべて有効に設定された相手にしか効果を発揮しません。

魔法の基本パワー

魔法の基本的なパワーです。[魔法の基本パワー]にカーソルを合わせてリターンキーを押し、0～9999までのあいだで任意の数値を入力してください。

この数値が大きければ大きいほど、強力な魔法になります。HP回復魔法であれば回復量が多くなり、攻撃魔法であればダメージが大きくなるという具合です。入力後、再度リターンキーを押すと決定されます。

打撃の関係度

魔法を唱えるキャラクターの攻撃力パラメータをどのくらい威力に反映させるかを設定します。[打撃の関係度]にカーソルを合わせてリターンキーを押し、0～9までの数値を入力してください。

数値を0にした場合は、攻撃力パラメータから影響を受けなくなります。逆に9にした場合は、攻撃力パラメータの数値によって威力に大きな差が出ます。

精神の関係度

魔法を唱えるキャラクターの精神力パラメータをどのくらい威力に反映させるかを設定します。[精神の関係度]にカーソルを合わせてリターンキーを押し、0～9までの数値を入力してください。

数値を大きくすれば、精神力パラメータの高いキャラクターほど魔法の威力が上がります。0に設定した魔法は、例外的に沈黙状態でも唱えられます。

数値の分散度

魔法の威力は、基本パワーや打撃/精神の関係度、唱えるキャラクターのパラメータなどによって決まります。この威力にどのくらいのランダム（ばらつき）性をもたせるかを決めるのが[数値の分散度]です。ここにカーソルを合わせてリターンキーを押し、0～9までの数値を入力してください。数値を大きくするほど、ばらつきが大きく出ます。

戦闘時の成功率

戦闘中、その魔法を唱えたときにどのくらいの確率で成功するかを設定します。[戦闘時の成功率]を選んだら0～100までの数値を入力してください。

数値はパーセントを表わしますので、0にすれば絶対に成功しない魔法、100にすれば確実に成功する魔法となります。何パーセントかの確率で敵パーティーを全滅させる魔法、などを作れます。

MPの消費量

その魔法を1回使うごとに消費するMPの量を決めます。[MPの消費量] にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。消費量は0～99までの間で自由に決められます。0に設定すると、MPが減らないため、何度でも唱えられる魔法を作ることができます。

使用時効果音

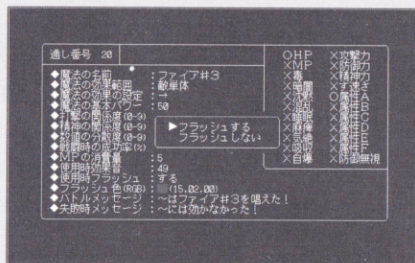
魔法を唱えたときに鳴らす効果音を設定します。[使用時効果音] を選んでリターンキーを押し、何番の効果音（0～52）を鳴らすのかを入力しましょう。入力後、リターンキーを押すと選んだ効果音を聞くことができます。別の音にしたければ、再度設定してください。

使用時フラッシュ

[使用時フラッシュ] にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、魔法を使用したときに、画面をフラッシュさせるか、させないかの選択ができます。

フラッシュ色

フラッシュさせる色を決めます。まず、[フラッシュ色] にカーソルを合わせてリターンキーを押しましょう。RGB値を入力するウィンドウが現われるので、カーソルキーの左右でR、G、Bを選び、上下でその数値を変えてください。数値を変えるごとに四角形が変化し、その色を確認できます。Rは赤、Gは緑、Bは青の比率を表わします。

R	G	B
赤	緑	青

バトルメッセージ

その魔法を使用したときに表示されるメッセージを入力します。[バトルメッセージ] にカーソルを合わせてリターンキーを押し、文字を入力してください。

メッセージは全角で19文字まで入力できます。入力できたら、もう一度リターンキーを押して決定しましょう。

失敗時メッセージ

魔法を失敗したときのメッセージを決めます。[失敗時メッセージ] にカーソルを合わせてリターンキーを押すと4種類のメッセージが表示されるので、希望のメッセージを選んでください。なお、このメッセージは自分で変更することもできます（88ページ参照）。

アイテムの編集

武器や防具を初めとしたアイテムは、RPGの必需品。ここでは、そのアイテムの作り方について解説していきます。

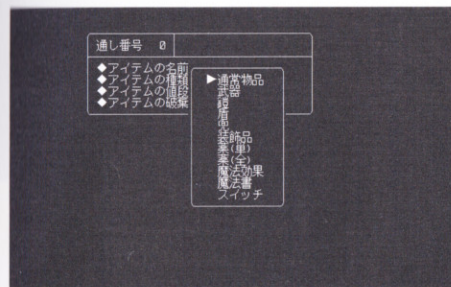
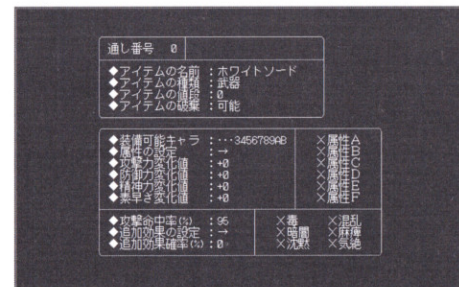
メインメニューから、[アイテムの編集] を選んでリターンキーを押すと、[アイテムデータ] という、アイテム一覧が表示されます。一覧は5ページあり、255個までのアイテムを設定できます。

ROLLUP/ROLLDOWNキーでページを切り替えてアイテムを設定したい番号を選択したら、リターンキーを押してください。[アイテムエディター] の画面に変わります。

ゲームに登場するアイテムはあらかじめ考えておきましょう。一度にまとめて設定すれば、作業を効率的に進められます。

アイテムの種類について

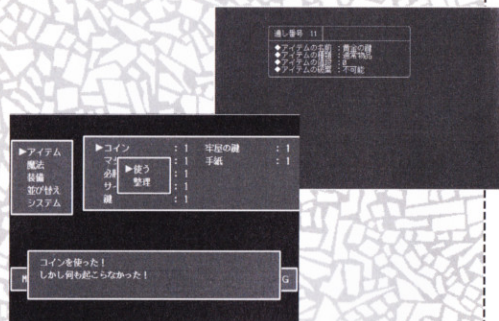
ひとくちにアイテムといっても、用途別にいろいろな種類があります。物語の鍵を握る宝石や鍵、主人公キャラが装備する武器や防具、それにHPやMPを回復させる薬など、Dante98Ⅱでは合計11種類のアイテムを作成できます。種類についての詳しい説明は、次のページのアイテム種類一覧をご覧ください。特に、そのアイテムを使うと魔法を覚えられる [魔法書] や、イベントで使用するスイッチを切り替える [スイッチ] などを活用することで、さらに凝ったゲームを作ることができるでしょう。

また、後のページでも説明しますが、アイテムの種類によって、設定する項目とその内容が異なります。同じような効果をもつアイテムは、まとめて設定しておくと便利です。43ページからの説明をよく読んで、必要な設定を行なってください。

アイテムの種類を選択中。ウィンドウにならんだ11の [アイテムの種類] からひとつを選び、設定することができます。

種類を武器にした場合の設定画面です。下側のワク内に武器特有の項目が表示されます。別の種類ではこの項目が変わります。

アイテムの種類一覧

通常物品	装備することもできず、使用しても何も起こらないアイテムです。
武器	武器として装備できます。主人公キャラの攻撃力などを上げます。
鎧	鎧として装備できます。主人公キャラの防御力などを上げます。
盾	盾として装備できます。鎧と同じく、主人公キャラの防御力などを上げます。
兜	兜として装備できます。鎧と同じく、主人公キャラの防御力などを上げます。
装飾品	鎧、盾、兜以外の装備品です。指輪や靴などとして設定してみましょう。
薬（単）	使うと、主人公キャラひとりのパラメータを回復させます。
薬（全）	使うと、主人公パーティー全体のパラメータを回復させます。
魔法効果	使うと、魔法を唱えたときと同じ効果を発揮します。
魔法書	このアイテムを使った主人公キャラが、特定の魔法を覚えることができます。
スイッチ	使うと、特定のスイッチをオンに切り替えることができます。

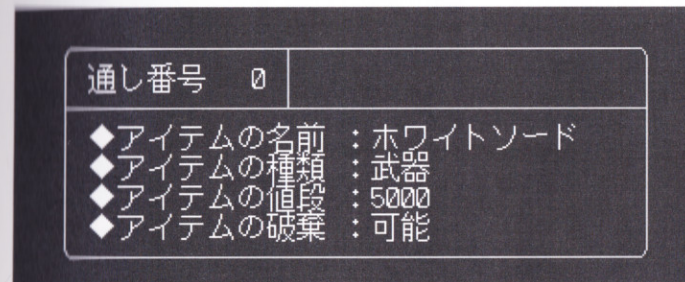
特別な効果のないものは［通常物品］に

上で紹介した［通常物品］は特別な効果をもたないアイテムです。では、どんなときに使うのでしょうか。ゲーム中に登場する"もの"はすべて、アイテムとして設定しなくてはいけません。鍵や宝石、ただの石なども、すべてアイテムとなるのです。しかし、これらのアイテムに特別な効果は必要ありません。「ゲームには登場するけれど、装飾品や薬などの効果がない」アイテムはすべて、通常物品として設定してください。

共通設定項目

すべてのアイテムに共通して設定する項目が"共通設定項目"です。アイテムの名前、種類、値段、破棄の4つの項目があり、どんな種類のアイテムを作るときもこの4つを設定しなくてはいけません。

［アイテムデータ］から、新規の番号（何も設定していない番号）を選択したときは、この共通設定項目だけが表示されています。これは、アイテムの種類が最初に［通常物品］に設定されているためです。他の種類を選ぶと、"特別設定項目"が表示されます。

通し番号　0

◆アイテムの名前　：ホワイトソード
◆アイテムの種類　：武器
◆アイテムの値段　：5000
◆アイテムの破棄　：可能

アイテムの種類

アイテムの種類を設定します。［アイテムの種類］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、種類の一覧が表示されます。11の種類から希望の種類をカーソルキーの上下で選び、リターンキーを押してください。

選択した種類によって、"特別設定項目"が表示されます。特別設定項目の内容は種類ごとに違います。

アイテムの名前

アイテムの名前を入力します。［アイテムの名前］にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。名前は全角で8文字まで入力できます。

アイテムの値段

アイテムの販売価格を設定します。0～99999の値を入力してください。売却するときの金額は、この価格の半額になります。0にすると売却できません。

アイテムの破棄

そのアイテムを捨てることができるか、できないかを決めます。［アイテムの破棄］を選択して、可能か不可能のどちらかを選んでください。

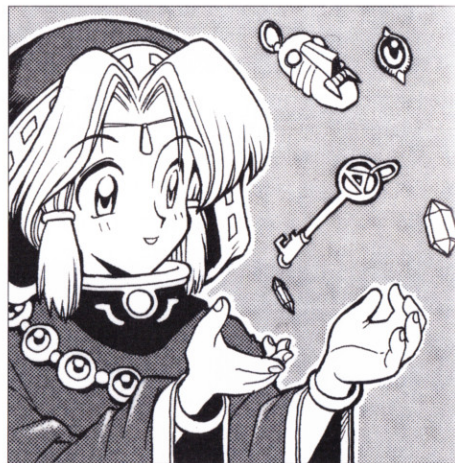
特別設定項目

アイテムの種類ごとに決められた、独自の項目を設定をしていくのが"特別設定項目"です。これは共通設定項目の［アイテムの種類］の選択により、違った内容となります。設定項目の数もさまざまです。ただし、種類を［通常物品］に設定した場合は、特別設定項目が表示されず、設定する必要もありません。

この特別設定項目で、アイテムの性格づけを行ないます。次のページから種類別の項目を紹介していきますので、しっかりと確認して設定をしていきましょう。

通常物品

通常物品は、「何の効果ももたない」アイテムです。主人公キャラが装備することもできませんし、使用しても何も起こりません。従って、特別設定項目も何ひとつなく、共通項目を設定した時点で完成するわけです。

この「何の効果ももたない」通常物品は、イベントの出現条件（68ページ参照）に関係させる使い方が多くなるでしょう。たとえば、"鍵"というアイテムを持っていれば、扉が開いて先に進める……、といった具合です。いろいろ工夫をしてみてください。

武器／鎧／盾／兜／装飾品

◆装備可能キャラ	：0123456789AB	×属性A
◆属性の設定	：→	×属性B
◆攻撃力変化値	：+0	×属性C
◆防御力変化値	：+0	×属性D
◆精神力変化値	：+0	×属性E
◆す速さ変化値	：+0	×属性F

◆攻撃命中率(%)	：95	×毒	×混乱
◆追加効果の設定	：→	×暗闇	×麻痺
◆追加効果確率(%)	：0	×沈黙	×気絶

装備可能キャラ

装備できる主人公キャラを設定します。名前の上でリターンキーを押すと○と×の表示が変わります。装備できるなら○、できないなら×をつけてください。

属性の設定

そのアイテムの属性（38ページ参照）を決めます。各属性の上でリターンキーを押し、○か×の選択をしてください。○は属性を有効に、×は無効にします。

攻撃力変化値

アイテムを装備することで攻撃力がどう変化するかを決めます。+-999までの数値を入力しましょう。マイナスの場合は数値の頭に［－］を入れてください。

精神力変化値

アイテムを装備することで精神力がどう変化するかを決めます。+-999までの数値を入力しましょう。マイナスの場合は数値の頭に［－］を入れてください。

設定された属性

属性の設定の右側には、設定された属性の一覧が表示されています。［属性の設定］を行なうときは、この一覧を参考にしながら作業をしてください。○は有効な設定、×は無効な設定です。

追加効果の設定（武器のみ）

敵キャラを攻撃したとき、ダメージを与える以外に特別な効果を与えることができます。［追加効果の設定］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、右側にカーソルが移動します。毒、暗闇、沈黙、混乱、麻痺、気絶から効果を選択し、リターンキーを押してください。キーを押すごとに、○（与える）と×（与えない）に切り替わります。複数の効果を同時に与えることもできます。

防御力変化値

アイテムを装備することで防御力がどう変化するかを決めます。+-999までの数値を入力しましょう。マイナスの場合は数値の頭に［－］を入れてください。

す速さ変化値

アイテムを装備することによってす速さがどう変化するかを決めます。+-999までの数値を入力してください。装備品の重さを表現するときなどに使います。

攻撃命中率（武器のみ）

武器で攻撃したとき、敵キャラに命中する確率です。100までの数値を入力してください。単位はパーセントで、数値が大きいほど命中率が上がります。武器以外には設定しません。

追加効果確率（武器のみ）

敵キャラに攻撃が当たったとき、追加効果を与えられる確率（パーセント）を、100までの数値で入力してください。

設定された追加効果（武器のみ）

画面には常に［追加効果］の表が表示されてています。ここには、現在設定してある追加効果が表示されます。

薬（単／全）

◆ＨＰ回復量　：０
◆ＭＰ回復量　：０
◆回復効果設定　：→
◆アイテム消耗　：する

×毒　×睡眠
×暗闇　×麻痺
×沈黙　×気絶
×混乱

HP回復量

そのアイテムを使用したときに、どれくらいのHPを回復させられるかを決めます。数値の最大値は9999です。

MP回復量

そのアイテムを使用したときに、どれくらいのMPを回復させられるかを決めます。数値の最大値は999です。

回復効果設定

アイテムを使用することで回復できる効果の選択をします。回復させられる効果には○印を、回復させられない効果には×印をつけてください。

アイテム消耗

そのアイテムを使用したとき、なくなってしまうか否かの設定です。なくす場合は消耗［する］を、なくさない場合は消耗［しない］を選択しましょう。

毒	一歩歩くごとに、HPが減少していきます。	睡眠	戦闘中の数ターンのあいだ、行動できません。
暗闇	戦闘中、攻撃の命中率が低下します。	麻痺	麻痺を回復するまでのあいだ行動できません。
沈黙	魔法を使用することができなくなります。	気絶	HPが0になり、行動不能の状態になります。
混乱	戦闘中、主人公キャラが勝手に行動します。		

魔法効果

●同等魔法

アイテムを使用したとき、どの魔法と同じ効果を発揮させるのかを選択します。［同等魔法］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、魔法の一覧が表示されます。カーソルキーの左右でページを切り替え、上下で魔法の番号を選択してください。

●アイテム消耗

使用したときに、なくなるかなくならないかを選択します。どちらかを選んでください。

魔法書

●習得魔法

通常、魔法はあらかじめ［主人公エディター］の［魔法習得レベル］で設定し、特定のレベルになった時点でしか覚えることができません。しかし、この［魔法書］のアイテムを使うと、［魔法の習得レベル］で設定したレベルになっていなくても、アイテムを使った瞬間にその魔法を覚えます。

まず、［習得魔法］にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。右側に、魔法の名前の一覧が表示されるので、カーソルキーの左右でページを切り替えて、希望の魔法のあるページを選びましょう。続けて、カーソルキーの上下で番号を選択し、設定したい魔法の上でリターンキーを押してください。これで設定は完了しました。

ただし、初めにも説明しましたが、そのアイテムを使った主人公キャラが［魔法書］アイテムに設定してある魔法を覚えるように設定していなければ、意味がありません。つまり、［魔法の習得レベル］で何も設定されていない主人公キャラに、魔法書アイテムを使っても無意味なのです。魔法書は、その主人公キャラがこれから覚える予定の魔法を、先に覚えさせるためのものと思ってください。

●アイテム消耗

使用したときに、なくなるかなくならないかを選択します。どちらかを選んでください。

"魔法効果"と"魔法書"のちがい

魔法効果と魔法書は、同じように魔法の選択をするので、内容を混同してしまいがちです。しかし、この2種類はまったく違う効果をもっています。

魔法効果は、魔法をとじ込めた箱のようなものを想像してもらえればいいでしょう。使用すること=箱を開けること。なかから魔法の効果が飛び出し、周囲に影響を及ぼす、という感じですね。

変わって、魔法書は魔法を使用する極意の書いてある巻物のようなものを連想してください。そこに書いてある内容を読んだ主人公キャラが、その魔法を先取りして覚えられるというわけです。

スイッチ

●オンにするスイッチ番号

そのアイテムを使用すると、指定したスイッチがオンになります。［アイテムの種類］で［スイッチ］を選んでリターンキーを押すと、「オンにするスイッチ番号」を聞かれます。オンにしたいスイッチの番号を、0～999までの数値で入力してください。続けてリターンキーを押すと、設定が完了します。

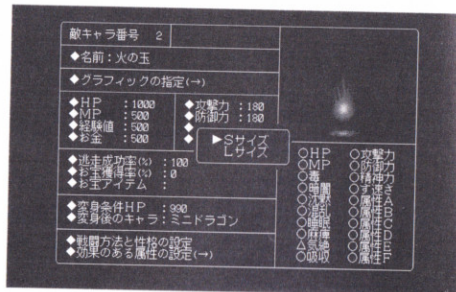
この［スイッチ］アイテムは、イベントと連動させることによって初めて効果を表わします。たとえば、"魔法の鍵"というアイテムを作り、その鍵を使うとドアが開いて先に進めるようになる……、という具合です。

●アイテム消耗

使用したときに、なくなるかなくならないかを選択します。どちらかを選んでください。

敵キャラの編集

ゲーム中、プレーヤーの行く手を阻むことになる敵キャラ。主人公キャラと相対する、影の主人公ともいえる存在です。

メインメニューから［敵キャラの編集］を選んでリターンキーを押すと、番号順に敵キャラが並んだ［敵キャラデータ］画面になります。カーソルキーで、編集したい敵キャラを選び、リターンキーを押してください。すると［敵キャラエディター］の画面に変わり、設定ができるようになります。

敵キャラのグラフィックは、SサイズとLサイズの2種類から選べます。敵キャラの個性に合わせて使い分けましょう。

敵キャラの設定

敵キャラエディターの見方

敵キャラ番号

敵キャラの通し番号です。敵キャラデータで選んだ番号が表示されます。別の敵キャラを編集したい場合は、ESCキーで敵キャラデータ画面へ戻り、番号を選択し直しましょう。

グラフィックの指定

敵キャラのグラフィックを決めます。［グラフィックの指定］にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。

まず、SサイズとLサイズ、どちらの大きさにするのかを選びましょう。サイズを決めると、カーソルキーでグラフィックを変更できるようになります。左右のキーで1番ずつ、上下のキーで10番ずつ番号が変わり、表示されているグラフィックも変わります。設定したいグラフィックを選んでください。グラフィックが決まったらリターンキーを押します。

名前

その敵キャラの名前です。［名前］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと文字を入力できるので、名前をつけてください。名前は全角で8文字まで入力することができます。

SサイズとLサイズについて

敵キャラのグラフィックには、SサイズとLサイズという2種類の大きさがあります。おわかりのかたも多いと思いますが、これはSmallとLargeという意味です。サイズ別に異なったグラフィックが用意されているので、最初にすべてのグラフィックを見ておくといいでしょう。

どんな敵キャラにどのグラフィックを使用するのかはユーザーの自由ですが、ザコキャラにはSサイズのグラフィック、ボスキャラにはLサイズのグラフィックを使うのが一般的でしょう。

グラフィックコンバータを使ってオリジナルグラフィックを使う場合は、Sサイズは80×96ドット、Lサイズは160×128ドットに設定します。詳しくは126ページをご覧ください。

Sサイズ

Sサイズのグラフィックは、いわゆるザコキャラなどの弱いモンスターに使用するのがいいでしょう。

Lサイズ

迫力のあるLサイズのグラフィックは、ボスキャラなどの強力な敵キャラに適しています。

パラメータの設定

敵キャラのパラメータは全部で8種類あります。このなかで戦闘時の強さに直接関係してくるのは、HP、MP、攻撃力、防御力、精神力、す速さの6項目です。それ以外は、主人公キャラが戦闘に勝った場合に獲得できる各数値を表わします。

設定したい項目にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、数値を入力できるようになります。希望の数値を入力し、リターンキーで決定してください。

HP	敵キャラのHPです。0～99999までの数値を入力してください。防御力などとのバランスを考えて設定しましょう。	攻撃力	敵キャラの攻撃力です。0～999までの数値を入力してください。数値が大きいほど、多くのダメージを与えます。
MP	敵キャラのMPです。0～9998までの数値、または無限大に設定できます。無限大にするには9999と入力しましょう。	防御力	打撃攻撃に対する防御力です。999までの数値を入力してください。数値が大きいほど、ダメージは少なくなります。
経験値	敵キャラを倒したときに得られる経験値です。ゲームバランスを考えながら、99999までの数値を入力してください。	精神力	敵キャラの精神力です。魔法攻撃と防御力に影響を与えます。0～999までの数値を入力してください。
お金	敵キャラを倒したときに獲得するお金の額で、0～99999で設定します。多すぎず、少なすぎずがポイントです。	す速さ	敵キャラのす速さです。0～999までの数字を設定してください。数値が大きいほど、優先的に攻撃します。

逃走成功率

その敵キャラとの戦闘中に、どのくらいの確率で主人公パーティーが逃げられるかを設定します。0～100（パーセント）の数値を入力できます。0にすれば、絶対に逃げられません。

お宝獲得率

その敵キャラを倒したときに、アイテムを獲得できる確率です。0～100（パーセント）の数値を入力してください。このとき残すアイテムは、［お宝アイテム］で設定します。

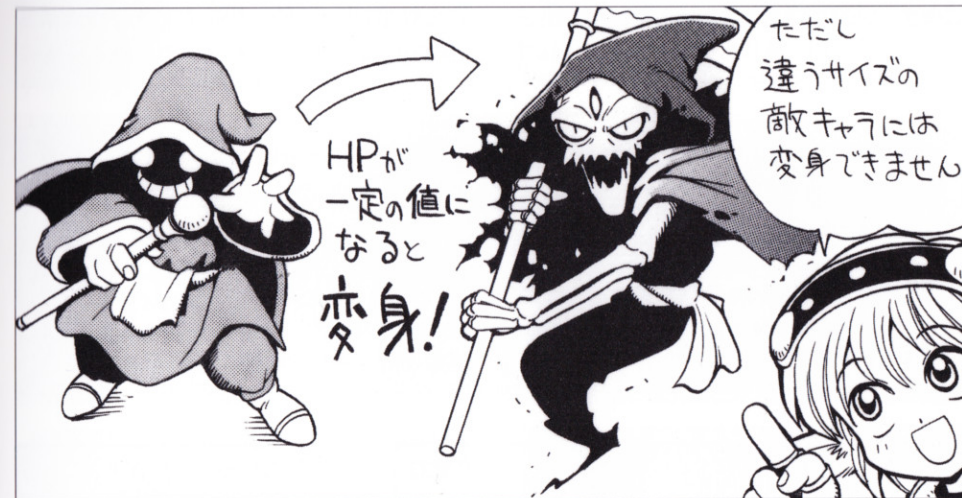
お宝アイテム

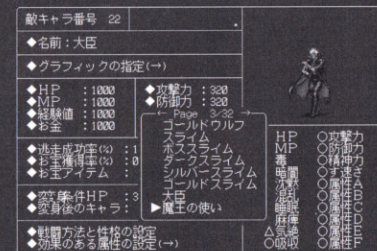
その敵キャラを倒したときに、獲得できるアイテムを設定します。リターンキーを押すとアイテムの一覧が表示されるので、希望のアイテムを選んでください。アイテムを設定しても、［お宝獲得率］を0パーセントに設定してあると獲得はできません。

変身条件HP

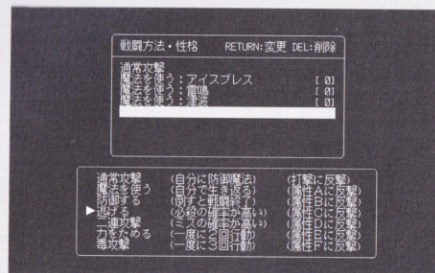
敵キャラのHPがここで設定した数値以下になると、別の敵キャラに変身（入れ替わること）します。変身の条件となるHPを99999までの数値で入力してください。0にすれば変身をしません。変身後のHPは、［変身後のキャラ］に設定してあるHPになります。

変身後のキャラ

変身後の敵キャラを選択します。［変身後のキャラ］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと敵キャラの一覧が表示されるので、変身後の敵キャラを選びましょう。［変身条件HP］を0に設定してしまうと変身しないので、注意してください。

変身するキャラの使い方

市販のRPGなどで、敵キャラが別のキャラに変身することがあります。これを簡単に表現できるようにしたのが、［変身条件HP］と、［変身後のキャラ］設定です。ふたつの項目を設定するだけですが、あまり濫用するのはいただけません。こういう演出は、本当の見せ場だけに使うほうが印象的です。また、変身したあとの名前やパラメータは、すべて［変身後の敵キャラ］で設定したものになってしまいます。名前が違うなど、不自然にならないようにしましょう。

変身は、戦闘をおもしろく演出するためのとっておきの設定。変身専用の敵キャラを作るなどの工夫をしましょう。

戦闘方法と性格の設定

戦闘時の攻撃方法と性格の設定をします。[戦闘方法と性格の設定]にカーソルを合わせて、リターンキーを押してください。画面が変わったら、空欄にカーソルを合わせてリターンキーを押してみましょう。すると、攻撃方法と性格のリスト（全21項目）が表示されます。希望の項目にカーソルを合わせてもう一度リターンキーを押すと、設定は完了です。このとき、[〜に反撃]という項目を選んだ場合は、反撃

方法を選ばなくてはなりません。攻撃方法と性格は、ひとつの敵キャラにつき最大8つまで設定できます。

効果のある属性の設定

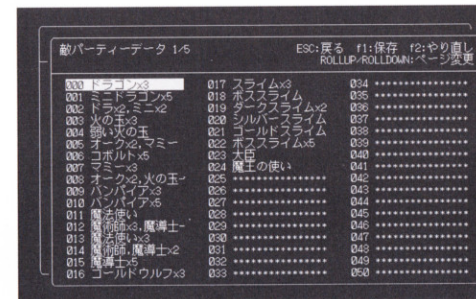
主人公キャラがその敵キャラに攻撃をしたとき、どのような攻撃が有効なのかを設定します。[効果のある属性の設定]にカーソルを合わせたら、リターンキーを押して決定してください。

カーソルが右にある一覧に移動したら、リターンキーを押してみましょう。リターンキーを1回押すごとに、◎（非常に効果がある）、○（効果がある）、△（効果が薄い）、×（まったく効果がない）の4段階に切り替わります。この作業をくりかえし、必要な設定を行なってください。

項目	内容	項目	内容
HP	HPに影響を与える魔法やアイテムの攻撃	攻撃力	攻撃力を減少させる効果のある攻撃
MP	MPに影響を与える魔法やアイテムの攻撃	防御力	防御力を減少させる効果のある攻撃
毒	毒属性の魔法やアイテムを使った攻撃	精神力	精神力を減少させる効果のある攻撃
暗闇	暗闇効果のある魔法やアイテムの攻撃	す速さ	す速さを減少させる効果のある攻撃
沈黙	沈黙効果のある魔法やアイテムの攻撃	属性A	属性Aをもった魔法、アイテムによる攻撃
混乱	混乱効果のある魔法やアイテムの攻撃	属性B	属性Bをもった魔法、アイテムによる攻撃
睡眠	睡眠効果のある魔法やアイテムでの攻撃	属性C	属性Cをもった魔法、アイテムによる攻撃
麻痺	麻痺効果のある魔法やアイテムでの攻撃	属性D	属性Dをもった魔法、アイテムによる攻撃
気絶	気絶効果のある魔法やアイテムでの攻撃	属性E	属性Eをもった魔法、アイテムによる攻撃
吸収	HP及び、MPを吸収する攻撃	属性F	属性Fをもった魔法、アイテムによる攻撃

補足：敵キャラに戦闘方法を設定していない場合、その敵キャラは何も行動を起こさなくなります。また、行動が設定してあってもその行動ができない状態（たとえば、魔法のみの行動を設定してMPが無い場合など）になると、その敵キャラは何も行動を起こしません。

敵パーティーの編集

敵キャラをゲーム中に登場させるには、敵パーティーを編成しなくてはいけません。まずは[敵キャラデータ]画面上で、f・5キーを押しましょう。これで、[敵パーティーデータ]という一覧が表示されます。この一覧は敵キャラデータと同じ形式のもので、全部で5ページ分あります。最大で255種類のパーティーを作れます。敵キャラパーティーを作成したい番号にカーソルを合わせて、リターンキーを押してください。[敵キャラのパーティーエディター]に変わります。

敵パーティーデータ画面。ROLL UP/DOWNキーを押すことでページを切り替えることができます。希望の番号を選びましょう。

戦う敵はパーティー単位で設定

マップ上やイベントで遭遇する敵キャラは、すべてパーティー単位で設定します。「どの敵キャラを出現させるのか」ではなく、「どのパーティーを出現させるのか」という選択になるのです。特定の1体のみを出現させたい場合でも、「敵キャラ1体のみのパーティー」を作らなくてはいけません。

また、2種類以上の敵キャラの混合パーティーを作る場合、それぞれ何体ずつ出現させるのかを設定する必要があります。出現数の比率を変えたい場合は、別のパーティーとして編成しましょう。

設定する項目

◆敵1〜敵5

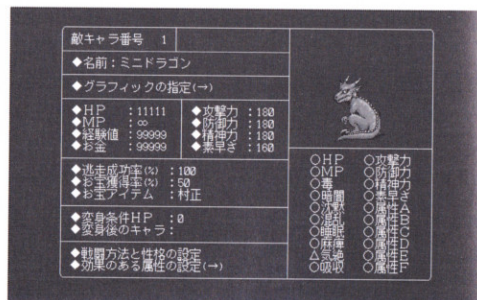
そのパーティーを構成する敵キャラを設定します。[敵1]〜[敵5]にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、設定できる敵キャラのリストが表示されます。希望する敵キャラにカーソルを合わせて、リターンキーを押してください。このとき、[敵1]〜[敵5]の項目ひとつにつき、敵キャラ1体しか設定できません。設定がすべて終わったら、ESCキーを押しましょう。ひとつのパーティーには5体まで敵キャラを設定できますが、敵キャラのサイズによっては、そのすべてが登場しない場合があります。

同種の敵キャラを2体以上出現させたい場合は、このように別々に設定しておきましょう。名前を自動作成することもできます。

◆名前

敵パーティーの名前を設定します。[名前]を選択して、全角で8文字までの名前を入力してください。この名前はゲーム中に表示されることのない、制作段階での確認のためのものです。どんな敵のいるパーティーなのかひと目でわかる名前をつけておきましょう。

編集 f·6

すでにパーティーに設定している敵キャラの名前やパラメータを変えたい場合は、その敵キャラにカーソルを合わせてf・6キーを押してください。一時的に敵キャラエディターが起動され、編集作業を行なえます。思いついたときにこまめに修正を加えましょう。

敵パーティーの名前を自動生成 f·8

パーティーの名前をつけるのが面倒な場合は、自動作成することもできます。f・8キーを押すと、パーティー内に設定した敵キャラとその数を元に、自動的に名前をつけてくれます。押すだけで、瞬時に名前が入力されますので、便利な機能です。

ただし、名前といっても"ゴブリン×2"というふうに、敵1から順番に名前と数を羅列していくだけです。入力できる名前が全角で8文字までなので、敵キャラの種類が多くなるとわかりにくい名前になってしまいます。あくまで、補助機能としてお使いください。

対戦キャラ設定 f·9

戦闘テストで敵パーティーと対戦する主人公パーティーを編成します。f・9キーを押し、下の写真のようなパーティーキャラ設定画面に切り替えてください。ここではパーティーにいる主人公キャラと、そのレベル、装備品、及び戦闘背景を設定します。それぞれの設定方法は次ページで説明してあるので、そちらを見ながら設定をしてください。設定がすべて終わったら、ESCキーを押しましょう。

敵キャラを設定するたびにいちいち［テストプレー］を行なうのはめんどうなものです。しかし、おもしろいゲームを作るにはこの作業が欠かせません。この戦闘テストを活用し、ゲームバランスをしっかり設定しましょう。

パーティーキャラ	LV	装備	HP	MP	攻撃	防御	精神	す速さ	あと
◆勇者	◆50	◆	560	275	462	422	213	150	51087
◆戦士	◆50	◆	678	0	515	426	110	154	47857
◆魔術士	◆50	◆	442	486	208	370	467	253	54318
◆僧侶	◆50	◆	501	378	359	373	414	251	54318
◆賢者	◆50	◆	550	432	412	421	473	100	56025
◆背景グラフィック番号：1									

パーティーキャラ

［パーティーキャラ］の下にある空欄にカーソルを合わせ、リターンキーを押します。続けて、パーティーに加える主人公キャラを選んでください。

レベル

主人公キャラの右にある［◆］にカーソルを合わせてリターンキーを押すとレベルを設定できます。1～99までの数値を入力してください。

装備

［装備］の下にある［◆］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、5つの装備品項目が表示されます。ここで設定したい項目を選ぶとアイテムリストが表示されるので、装備させるアイテムを選んでください。選んだアイテムは自動的に装備されます。

パラメータ

［装備］の右側の覧には、主人公キャラのパラメータが表示されます。この数値は、設定したレベルによって変わります。［あと］はレベルアップに必要な経験値です。ゲームバランスを確認するときの参考にしてください。

背景グラフィック番号

戦闘テスト時の背景グラフィックを設定します。［背景グラフィック番号］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、設定したい背景グラフィックの番号を入力できます。希望の番号を入力して、設定してください。

戦闘テスト f·10

f・10キーを押すと、編集中の敵パーティーと、［対戦キャラ設定］で設定した主人公パーティーとの戦闘が開始されます。実際にコマンドを駆使して戦い、敵味方の戦力バランス確認をしてください。勝敗が決まった時点で、テストは自動的に終了します。

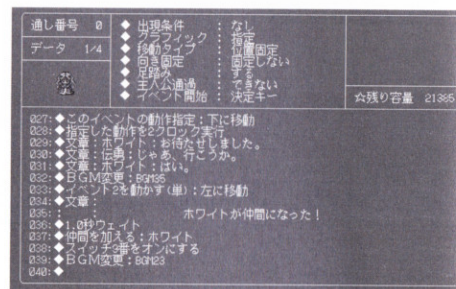
戦闘テストをくりかえして、敵キャラを完成させましょう。

マップ・シナリオの作成

ここでは、ゲーム作りの核となるマップとシナリオの作り方を説明します。極端な話、主人公キャラとマップ、シナリオさえ作成すれば、ゲームの完成となります。

作業は、マップを作るところから始まります。マップとは、ゲームの舞台となる地形のことです。どんなゲームにも舞台となる世界が用意されているように、ゲームに登場するマップを必ず作らなくてはいけません。

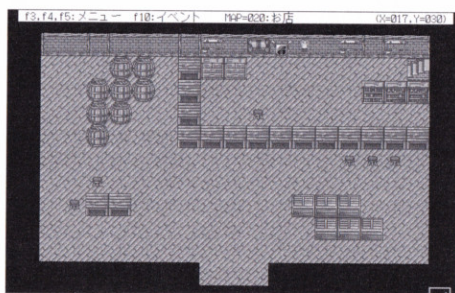
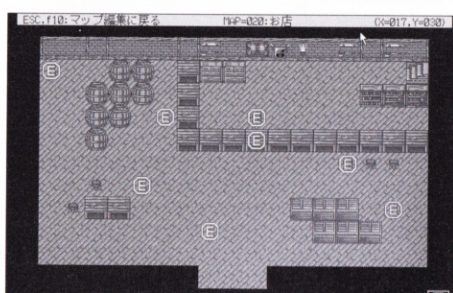
```
通し番号　0    ◆出現条件　　　：なし
データ　1/4    ◆グラフィック　：指定
               ◆移動タイプ　　：位置固定
               ◆向き固定　　　：固定しない
               ◆足踏み　　　　：する
               ◆主人公通過　　：できない
               ◆イベント開始　：決定キー        ☆残り容量　21385
027:◆このイベントの動作指定：下に移動
028:◆指定した動作を2クロック実行
029:◆文章：ホワイト：お待たせしました。
030:◆文章：伝勇：じゃあ、行こうか。
031:◆文章：ホワイト：はい。
032:◆BGM変更：BGM35
033:◆イベント2を動かす(単)：左に移動
034:◆文章：
035:　　　：　　　　ホワイトが仲間になった！
036:◆1.0秒ウェイト
037:◆仲間を加える：ホワイト
038:◆スイッチ9番をオンにする
039:◆BGM変更：BGM23
040:◆
```

マップが完成したら、そこに［イベント］を作っていきます。イベントとは、登場人物との会話や宝箱など、ゲーム中に発生する"できごと"のことです。こうしたイベントをいくつも用意することで、あなたが考えたシナリオを表現していくのです。

なお、［マップ・シナリオの作成］では、［マップ編集モード］と［イベント編集モード］を切り替えながら作業を進めていきます。

マップ編集モードとイベント編集モード

名前のとおり［マップ編集モード］ではマップの作成を、［イベント編集モード］ではイベントの編集を行ないます。それぞれのモードを切り替えるには、キーボードのf・10キーを1回押してください。

現在どちらのモードになっているかは、画面の上部に表示されるバーの色でわかります。イベント編集モードのときは青に、マップ編集モードのときは白に変わります。また、マップ編集モードではマップのグラフィックしか表示されませんが、イベント編集モードでは設置されたイベントも表示されます。

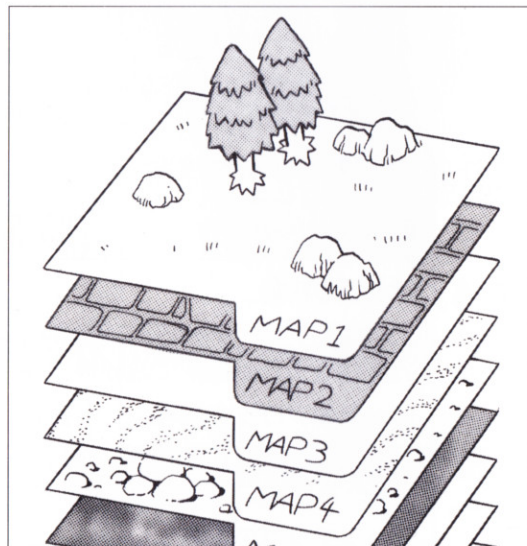
マップ編集モード

イベント編集モード

マップ編集モードに用意されたメニュー

キー	メニュー	説明
f・3	マップ名の設定	選択しているマップの名前を変更します。マップの名前は画面の上部に表示されます。名前は全角で8文字以内です。
	マップサイズの設定	マップの大きさを9段階から選択します。エディット中のマップでも、大きさを変更することができます。
	マップ上下左右のループの設定	主人公キャラがマップの端まで来たときに、反対側の端にワープする［ループ］機能の有効、無効を設定します。
	外周マップチップの設定	マップの端にある［外周マップチップ］（60ページ参照）のグラフィックを指定、変更します。
	出現する敵の設定	そのマップに登場する敵キャラの種類や遭遇率を設定します。敵キャラの種類のみ、画面単位で設定することができます。
	マップチップセットの変更	マップチップセット（58ページ参照）の種類を変更します。初期設定では0番のセットが選ばれています。
	ほかのマップのデータをコピー	エディット中のマップに、保存してある他のマップの地形データを読み込みます。イベントデータも読み込みます。
f・4	マップの移動	他のマップに移動します。マップの縮図が表示されるので、マップ上の他の場所に一瞬で移動できます。
	マップのブロック記憶	マップの地形データを四角形のブロック単位で記憶します。記憶できるブロックの広さは、最大で一画面分です。
	マップのブロック複写	ブロック単位で記憶したマップのデータを複写します。新しくデータを記憶するまで何度も複写できます。
	マップデータのシフト	エディット中のマップ全体を、上、下、左、右のいずれかの方向に指定した幅だけシフト（ずらす）します。
	マップチップの置換	あるマップパーツを、指定されたマップパーツに一度に置換（置き換え）します。機能はマップ全体に有効です。
	マップをオールクリア	選択されているマップパーツで、マップ全体を塗りつぶします。マップを作り直したいときなどに便利です。
	イベントをオールクリア	エデイット中のマップ上に作ったイベント（65ページ参照）をすべて削除します。地形データは削除されません。
f・5	キャラセットの確認	エディット中のマップで使えるキャラセット（64ページ参照）をすべて表示します。
	キャラセットAを変更	キャラセットAに設定されているデータを変更します。変更したいセット番号を入力します。
	キャラセットBを変更	キャラセットBに設定されているデータを変更します。変更したいセット番号を入力します。
	キャラセットCを変更	キャラセットCに設定されているデータを変更します。変更したいセット番号を入力します。
	キャラセットDを変更	キャラセットDに設定されているデータを変更します。変更したいセット番号を入力します。
	マップチップ情報の確認	選択されたマップチップセットの情報を表示します。マークの見方は101ページをご覧ください。
SHIFT		シフトキーを押しながらマップパーツを置くと、海岸線自動作成機能（102ページ参照）が無効になります。

マップについて

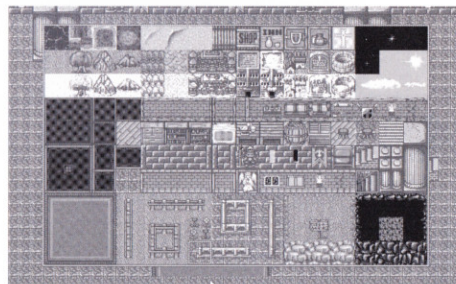
マップとは、物語の舞台となる地形のことで、一枚の台紙のようなものです。大きさは用意された9種類のなかから選ぶことができ、最大で主人公キャラ160×160分のマップを作れます。そして、この上に家や城、橋、森、山などの"マップチップ"と呼ばれる部品を置いて、舞台を作ります。

マップは複数作ることができます。お使いのハードディスクの容量がある限り、最大1000枚までのマップを作ることができます。こうして作るマップは、それぞれを行き来するイベント（66ページ参照）を作ることで、つなぐことができます。

マップは1枚の台紙のようなものなので、"端"にあたる部分があります。ですが主人公がマップの端まで移動した場合、そこで行き止まりにはならず、マップの反対側の端から登場します。主人公がマップの左端まで移動した場合、さらに左に進もうとすると、今度はマップの右端に移動しているというわけです。これは、地球の上をまっすぐ歩き続けると、一周して元の場合に戻ることをイメージしてもらえれば、わかりやすいと思います。

マップチップについて

マップチップには、家や城、橋、森、山などのさまざまな種類があり、すべて同じ大きさです。これらのマップチップは160個でひとつのセットになっており、このセットのことを［マップチップセット］と呼びます。

マップチップセットには、同じような種類のチップが用意されています。たとえば、イスやベッドなどの屋内用のチップセット、木や岩や草原などのフィールド用のチップセット……、といった具合です。

ひとつのマップには、ひとつのマップチップセットしか使えません。しかし各チップセットに、用途別に160もの種類が用意されているので、困ることはないでしょう。

各マップチップセットは目的別に集めてあります。作りたいマップの内容により、マップチップセットを変更してください。

新しいマップを作ってみよう

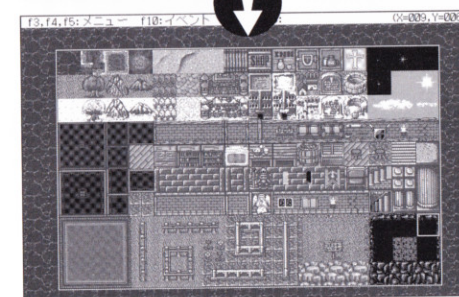
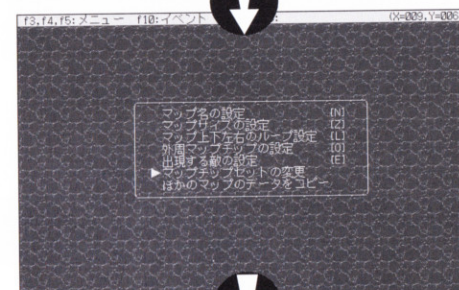
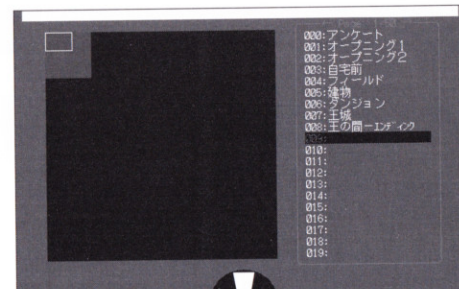
マップを移動

［マップ・シナリオの作成］でf·10キーを押し、画面上部にあるバーが白に表示されている状態に変えてください。Mキーを押してマップの移動画面にしたら、ESCキーを押して縮小マップの表示をやめます。そして、カーソルキーの上下で新しく編集したいマップナンバーを選びましょう。

マップチップを設定

新しいマップに移動したら、マップチップセットを確認しましょう。マップ編集モードでマウスを右クリックすると、そのマップに設定されているマップチップセットが表示されます。セットを変更したい場合はf・3キーを押し、［マップチップセットの変更］を選んでください（詳しくは61ページ参照）。

マップをエディット

マップチップセットを表示させたら、マップチップを選びましょう。使いたいマップチップの上で左クリックすると、そのマップチップが選択され、マップ画面に戻ります。その状態で左クリックすると、先ほど選んだマップチップが画面に表示されます。この作業をくりかえし、マップを完成させます。

注意 マップ作りで気をつけることは？

58ページで紹介したように、マップは複数作ることができます。ひとつのマップで作れる大きさは決まっているので、ゲームを完成させるにはいくつものマップを用意しなくてはいけません。いくつもの舞台が登場する場合は、その舞台ごとに細かくマップを分けておくと、ゲーム作りの手間が省けます。

たとえば、城の1階～5階のマップを作るとします。このとき、大きなマップを作ってそれを5つに区切るよりも、小さいマップを5つ作ることをおすすめします。それぞれのマップにキチンと名前をつけておけば、後者のほうが目的のマップを探しやすいからです。

マップについて

f・3キーに用意されたメニュー

マップ名の設定

マップの名前を設定します。"マップ名"と表示されたウィンドウが表示されたら、マップの名前を全角で8文字以内で入力してください。入力した名前は、画面上部にあるマップナンバーの後に続けて表示されます。作業の参考にしてください。

マップサイズの設定

エディット中のマップのサイズを変更します。マップの大きさは主人公キャラの大きさを基準にしており、32×32から160×160（キャラ分）までの9段階があります。このなかから好きな大きさを選んでください。決定したあとも、大きさを変更することができます。

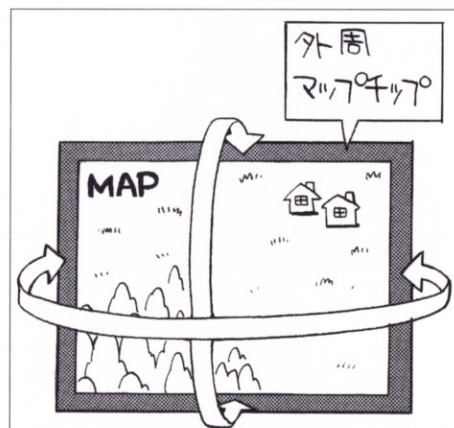
マップ上下左右のループ設定

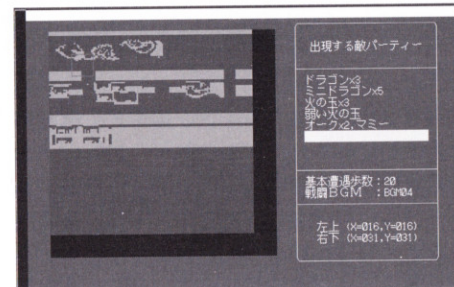
主人公キャラがマップの端より先に移動したときに、反対側の端にワープして表示される［ループ］機能があります。この設定を有効にするか無効にするかを設定します。［ループ］を無効にすると、主人公キャラが画面の端から先に移動できなくなります。

外周マップチップの設定

外周マップチップとは、右のイラストのように、マップの上下左右の端に設定されるマップチップのことです。主人公がこの外周マップチップより先に移動しようすると、マップの反対側から現われます。ですから、主人公をある方向にずっと移動させた場合、いつまでも移動し続けます。つまり、Dante98IIのマップには果てがないのです。

設定するには、マップチップセットを表示させ、そのなかから目的のマップチップを選んで（カーソルを合わせて左クリック）おいてください。続けてこのコマンドを実行すると、外周マップチップが設定されます。

補足：マップサイズを変更して現在の大きさよりサイズを小さくしても、変更後のサイズの範囲外にあるイベントは消えません。そのイベントが必要ない場合は、あらかじめイベントを消したうえで、マップサイズの変更をしてください。

出現する敵の設定　E

そのマップに登場する敵キャラや、遭遇する確率、戦闘中のBGMを設定します。敵キャラを作成しても、この［出現する敵キャラの設定］を行なわないと、ゲーム中には登場しません。注意してください。このとき、［出現する敵キャラ］のみ一画面ごとに設定を行ないます。［基本遭遇歩数］と［戦闘BGM］はそのマップ全体で有効です。各項目の意味と設定方法は下のとおりです。

❶ マップ全体図

エディット中のマップの全体図です。敵キャラの設定を行ないたい位置でリターンキーを押してください。場所が確定するとカーソルが赤くなり、ESCキーを押すと白い状態に戻ります。

❷ 出現する敵パーティー

出現する敵キャラを設定します。リターンキーを押すと設定してある敵パーティーが表示されるので、選んでください。空白でリターンキーを押すと、最大8つまで設定できます。ゲーム中はこのなかからランダムに敵が現われます。

❸ 基本遭遇歩数

敵パーティーと遭遇するまでに、主人公キャラが平均して歩く歩数です。5～99の数値を入力してください。

❹ 戦闘BGM

そのマップで戦闘中に流れるBGMです。曲を選んでください。

❺ 座標

設定を行なっている画面の座標です。作業をするときの目安にしてください。

マップチップセットの変更　D

マップチップセットを変更します。このコマンドを選んだら、変更したいマップチップセットのファイルの番号を入力してください。リターンキーを押すと変更されます。

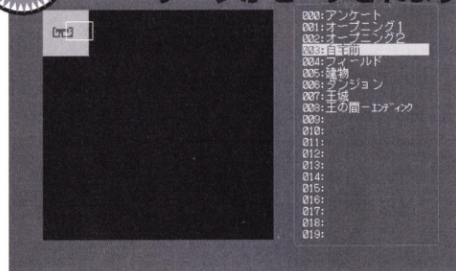
ほかのマップのデータをコピー

保存してあるマップデータから、地形とイベントのデータを読み込みます。データを読み込みたいマップのファイル番号を入力し、リターンキーを押してください。

f･4キーに用意されたメニュー

マップの移動

エディット中のマップから、他のマップに移動します。このコマンドを選ぶと、画面左に選択しているマップの縮図が、右にはマップの一覧が表示されます。ESCキーを押すとカーソルがマップの一覧に移るので、そのなかから移動したいマップを選んでリターンキーを押してください。続けて、選んだマップの縮図が表示されたら、移動したい位置に白いカーソルを動かしてリターンキーを押しましょう。その画面に移動します。マップが広い場合などにこの機能を使うと、思いの場所に一瞬で移動できて便利です。

注意 マップの移動を選ぶと自動的にデータがセーブされます

［マップの移動］を選び移動画面になると、それまで作成した地形データやイベントの内容が自動的にセーブされます。

マップのブロック記憶

マップの地形データをブロック（四角形）で記憶します。記憶できる大きさは最大で一画面分です。最初に、記憶するブロックの始点を聞かれるので、任意の位置にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。その状態でカーソルキーを上下左右に動かすと、ブロックの大きさが変わります。複写元となる範囲を決めたら、リターンキーを押してください。これでデータが記憶されました。

マップのブロック複写

［マップのブロック記憶］で記憶した地形データを、画面上に貼りつけます。一度データを記憶すれば、他のマップに移動してからも複写を実行することができます。

データを複写するマップに移動してください。このコマンドを実行をすると記憶したデータと同じ大きさのカーソルが表示されるので、複写したい位置に移動させます。場所が決まったら、リターンキーを押してください。

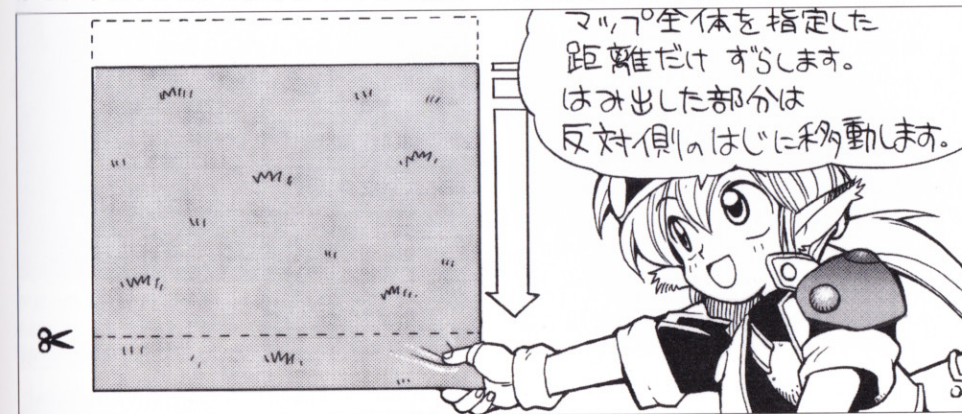
このとき、［マップのブロック記憶］で新しい地形データを記憶しない限り、何度でも同じデータを貼りつけることができます。また、すでにエディットしてある地形の上にも、記憶したデータを貼りつけられます。

マップデータのシフト

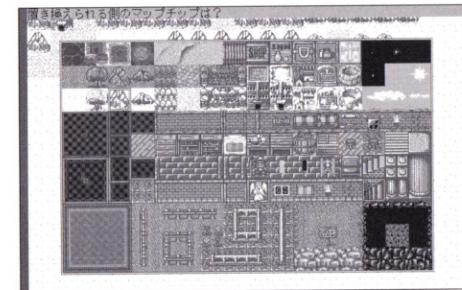
エディット中のマップ全体を、指定した幅だけシフト（ずらす）ことができます。

まず、シフトさせたい方向を上、下、左、右から選んでリターンキーを押してください。続いて、シフトさせたい幅を入力します。このとき入力する幅は、"主人公キャラX人分"という数値に置き換えてください。画面を主人公3キャラ分シフトしたい場合は、3と入力してリターンキーを押します。

このとき、マップ全体をシフトするのですから、下のイラストのようにマップからはみ出して余ってしまう部分がでてしまいます。この余ってしまう部分は、シフトした方向と反対側のはじに表示されます。たとえば、マップを下に5キャラ分シフトするとしましょう。このとき、余ってしまう下から5キャラ分の地形データは、マップの一番上の部分に移動して表示します。

シフトできる幅は、マップのサイズによって異なります。また、現在設定してあるマップのサイズよりも大きい数値を入力することはできません。注意してください。

マップチップの置換

あるマップチップすべてを、指定された別のマップチップに置き換えます。効果はエディット中のマップ全体に有効です。

コマンドを実行するとマップチップセットが表示されるので、置き換えられる側のマップチップを選んでください。再びマップチップセットが表示されたら、置き換える側のマップチップを選びましょう。指定されたマップチップが一瞬で置き換えられます。

マップをオールクリア

現在エディットしているマップの地形データをすべて破棄し、選択したマップチップで塗りつぶします。マップのエディットをやり直したいときなどに使うと便利です。

まず、マウスを右クリックしてマップチップセットを表示し、塗りつぶしに使いたいマップチップを選んでください。続けてこのコマンドを選ぶと、塗りつぶしが実行されます。

イベントをオールクリア

現在エディットしているマップに作ったイベントパーツ（65ページ参照）をすべて破棄します。イベントの編集を最初からやり直したいときなどに使うと便利です。

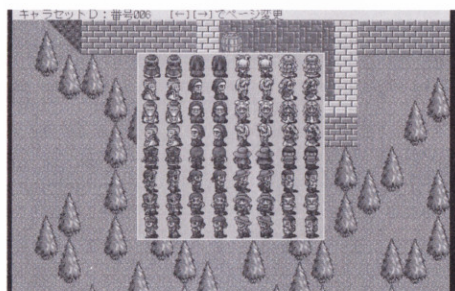
このコマンドを選ぶと確認のメッセージが表示されます。すべてのイベントパーツを破棄していい場合は［はい］を、破棄したくない場合は［いいえ］を選んでください。

f·5キーに用意されたメニュー

キャラセットの確認

イベントで使用できるグラフィックデータは［キャラセット］と呼ばれます。このキャラセットは、ひとつのセットに主人公キャラ8体分のグラフィックが収録されています。また、宝箱やドアなど、イベントに欠かせないデータも用意されています。

このコマンドを選ぶと、選択中のマップにイベントパーツを作成したときに使用できる、イベント用のグラフィックを確認できます。終了するにはESCキーを押してください。

ひとつのマップで利用できるキャラセットは4つまでです。キャラセットの内容を変更するには、下で紹介している［キャラセット（A～D）を変更］を実行してください。

そのマップで利用できる、イベント用［グラフィック］の一覧です。キャラセットA～Dのグラフィックが表示されます。

キャラセット（A～D）を変更

新しくマップを作った場合、各キャラセットには、［主人公キャラの設定］の［標準キャラセット］で指定したセットが設定されています。これ以外のキャラセットを使いたい場合は、このコマンドでキャラセットA～Dの内容を変更しなくてはいけません。設定したいキャラセットの番号を入力したら、リターンキーを押してください。変更した内容は、［キャラセットの確認］で確かめましょう。

マップチップ情報の確認

そのマップで利用できる［マップチップセット］が表示され、その設定内容を確認できます。表示されるマークの意味は101ページにまとめてあるので、そちらをご覧ください。設定された内容を変更するには、［マップチップの通行設定］で新しく設定をします。詳しくは100ページからをご覧ください。

上段	通行の設定	下段	階層の設定

イベントの編集

"イベントパーツ"って何だろう？

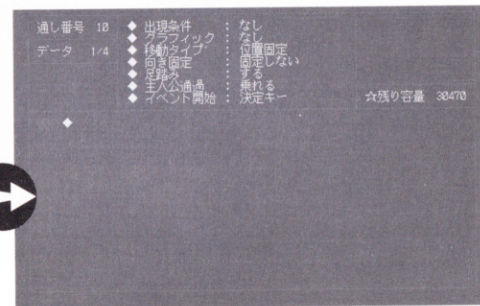
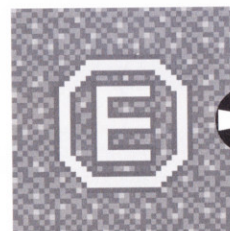
キャラクターとの会話やアイテムを入手できる宝箱など、RPGにはさまざまな"できごと"が登場します。Dante98IIではこのできごとのことを、［イベント］と呼びます。

イベントは、［イベントパーツ］と呼ばれるパーツにデータを設定することで作成します。イベントパーツは左下の写真のように記号のような形をしていますが、ここにカーソルを合わせてリターンキーを押すと、右下の写真のような設定画面に変わります。

こうしてイベントパーツをいくつも作ることで、ゲーム作りでもっとも重要なストーリーを表現します。たとえば、「宝箱から宝石を見つけて、王様に届ける」というストーリーを表現するために、宝箱と王様のイベントを作る……、といった具合です。

ゲーム作りのメインとなる内容なので、しっかりと理解しましょう。

これがイベントパーツだ

イベントパーツは、マップ編集モードでは表示されません。イベント編集モードのときだけ、左の写真のようなEマークで表示されます。イベントパーツを編集するには、この上にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。すると右の写真のようなイベント編集画面に変わり、さまざまな設定ができるようになります。

イベントパーツの作成

イベントパーツを作成、編集するには、必ず［イベント編集モード］にしておいてください。モードの切り替えはf・10キーで行ないます。［イベント編集モード］のときは、画面上部のバーが青色になります。

イベントパーツを作るには、マップ上の任意の位置でリターンキーを押してください。すると、右上の写真のような［イベント編集画面］になります。ここで必要な設定を行ない、ESCキーを押すと、作ったイベントパーツがEマークで表示されます。

この他、イベントパーツの編集に便利な機能を下にまとめました。目的のイベントパーツにカーソルを合わせて各キーを押すと、その機能が実行されます。

キー	機能	キー	機能
リターン	イベントパーツを作成します。また、すでにあるイベントパーツを編集します。	C	そのイベントパーツに設定されたすべてのデータを一時的に記憶します。
DEL	不要なイベントパーツを削除します。	P	［C］キーで一時的に記憶したイベントデータを画面上にコピーします。

イベントパーツの見方

通し番号　26	◆ 出現条件　：なし ◆ グラフィック：指定 ◆ 移動タイプ　：位置固定 ◆ 向き固定　：固定しない ◆ 足踏み　　：する ◆ 主人公通過　：できない ◆ イベント開始：決定キー	☆残り容量　22087
データ　1/4		

```
001:◆文章：吟遊詩人：一曲いかが？
002:◆はい/いいえの選択
003:：はいの場合
004:　◆BGM変更：BGM10
005:　◆文章：吟遊詩人：これは「BGMの変更」で簡単に作れるイベント
006:　：　　：だよ。
007:　◆BGM変更：(OFF)
008:　◆効果音2番
009:　◆文章：吟遊詩人：あ、弦が・・・・
010:　◆文章：伝勇：切れちゃった。
011:　◆文章：吟遊詩人：・・・なーんてイベントは、「効果音を鳴らす」を
012:　：　　：タイミングよく使えばオッケーだよ。
013:　◆BGM変更：BGM08
014:　◆
```

通し番号

そのマップで何番目に作られたイベントかを表わす、通し番号です。この番号は［イベント動かす（76ページ参照）］や［イベントを交換する（80ページ参照）］など、イベントに関係する実行命令を設定するときに、対象となるイベントを指定するために使います。詳しい設定方法は、72ページからをご覧ください。

データ番号

ひとつのイベントパーツには、最大4つまでの異なる内容（パターン）を設定できます。たとえば宝箱のイベントを作るときでも、鍵がかかって開かないパターン、鍵を開けて宝物を手に入れるパターン、宝物を手に入れて空っぽのパターン……と、3つのパターンが考えられます。このようなパターンひとつひとつのことを［イベントデータ］と呼びます。ひとつのイベントパーツには、1～4までの4つの［イベントデータ］が用意されています。イベントパーツに複数のイベントデータを設定した場合は、優先度の高いイベントデータをひとつだけ実行します。

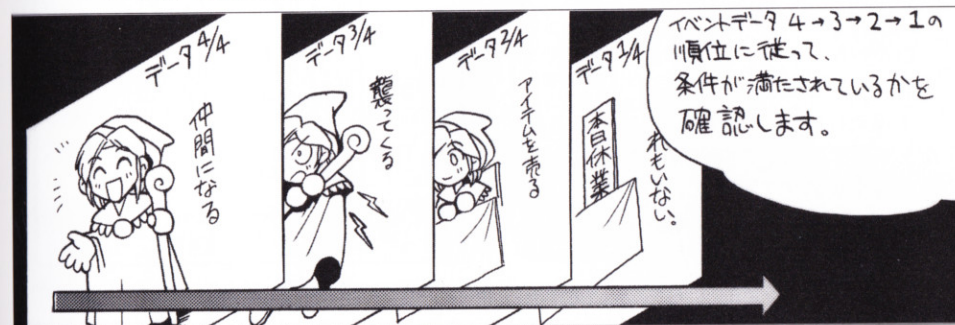
カーソルキーの左右で、イベントデータのページを変更できます。

イベントの優先順位について

ひとつのイベントパーツに複数のイベントデータを設定した場合、どのイベントデータが実行されるのかがポイントになります。

まず、各イベントデータが出現するための条件（68ページ参照）をチェックし、条件が満たされていないものは実行しません。条件を満たしているデータが同時に複数ある場合は、下のイラストのように、イベントデータ4→3→2→1の順位に従って、ひとつのイベントデータの内容が実行されます。

イベントを作成するときには、何番のデータにどんな内容を設定するのか、イベントの構成をよく考えておきましょう。たとえば、複数の開始条件を同時に満たしたときに優先して実行させたいイベントは、数の大きいイベントデータに設定しなくてはいけません。また、ひとつのイベントパーツにイベントデータは4つまでしかありません。5パターン以上の反応を表現するには工夫が必要です。［条件分岐］の実行命令(112ページ参照）を利用するなど、工夫をしてみましょう。

自分で簡単なイベントを作り、仕組みを理解してから、次の作業に進んでください。

イベントデータ1と2を設定したときの優先順位は？

ここでは、イベントデータ1と2に、それぞれ「［出現条件］がある」イベントを設定したとき、どのような優先順位でイベントが実行されるのかを考えてみましょう。答えは右の図のとおりです。開始条件をどちらも満たしていないときは、イベントが実行されません。イベントデータの番号が大きいほうから優先的に実行されるので、イベントデータ2の条件が満たされている場合は、イベントデータ2だけ実行されます。また、イベントデータ1の条件だけが満たされているときに、イベントデータ1が実行されます。

出現条件を何も満たしていないとき
→イベントを実行しない

データ1の条件だけを満たしたとき
→イベントデータ1を実行

データ2の条件だけを満たしたとき
→イベントデータ2を実行

データ1と2の条件を満たしたとき
→イベントデータ2を実行

設定したグラフィック

［データ番号］の下には、選択しているグラフィックが表示されます。ゲームを遊んだとき、このグラフィックがイベントの外見になります。ただし、下で紹介しているイベントの［出現条件］が満たされないと、グラフィックは表示されません。

グラフィックを変更したいときは、イベントの［グラフィック］を変更してください。設定方法については、このページの下段をご覧ください。

出現条件

そのイベントデータを出現させるための条件です。この条件を満たしていない場合、そのイベントデータは一切実行されず、グラフィックも表示されません。

出現条件には右の表にまとめてある5つがあります。設定したい条件を選び、数値や内容を決めてください。ただし、［開始条件］（70ページ参照）が満たされないと、イベントは実行されません。

なし	出現条件を設定しません。無条件でイベントを出現させます。
スイッチ	設定した番号の［スイッチ］がオンになっていることが条件です。
アイテム	設定したアイテムを主人公キャラが持っていることが条件です。
仲間	設定した主人公キャラが仲間に加わっていることが条件です。
お金	設定した金額以上のお金を主人公キャラが持っていることが条件です。

"スイッチ"ってなんだ?

スイッチとは、ある状態を満たしているかどうかの目印のようなものです。スイッチには［オン］と［オフ］のふたつの状態があります。このふたつの状態は、［スイッチをオン］と［スイッチをオフ］というふたつの実行命令（72ページ参照）で切り替えることができます。出現条件をスイッチに設定した場合、そのスイッチがオンのときにだけイベントが出現します。

イベントを作るには、このスイッチの仕組みを理解しなくてはいけません。逆に、スイッチを使いこなせるようになれば、凝った演出もできるようになります。仕組みがよくわからない人は、86ページで紹介しているイベントを作ってみましょう。

グラフィック

そのイベントの外観です。リターンキーを押したら、［グラフィックなし］か［グラフィック指定］のどちらかを選んでください。［なし］のときは透明になり、イベントの下にあるマップチップが透けて見えます。［指定］を選ぶと、そのマップの［キャラセット］に設定してあるグラフィックが表示されます。全部で4ページあるので、好きなものを選び、リターンキーで決定してください。

移動タイプ

イベントの移動法方法を設定します。7つの選択肢が表示されるので、ひとつを選んでリターンキーを押してください。

［位置固定］を選ぶと、イベントは移動しません。その他を選ぶと、その選択肢のとおりに移動します。このとき［ランダム］に設定すると、イベントが無作為に移動します。重要な性格づけのひとつですから、そのイベントにぴったりな移動方法を選んでください。

向き固定

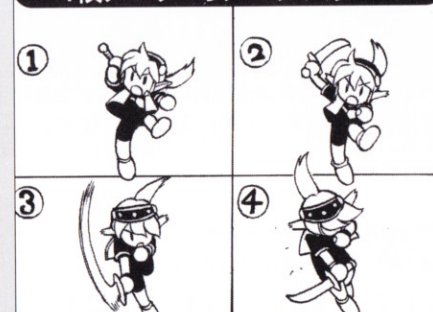
イベントを実行したときに、そのイベントが主人公キャラのほうを振り向くかどうかを設定します。リターンキーを押すと右の表の選択肢が表示されるので、適切なものを選んでください。人物のイベントは［向きを固定しない］、物のイベントは［完全固定する］に設定するのが基本です。

向きを固定しない	イベントが実行されると、主人公キャラがいるほうを向きます。人物のイベントはこの設定にするといいでしょう。
主人公の方を振り向かない	イベントが実行されても主人公キャラのほうを向きません。ただし、［イベントを動かす］という命令で向きを変えます。
完全固定する	イベントが実行されても、主人公キャラのほうを向きません。また、［イベントを動かす］という命令でも向きを変えません。

足踏み

イベントのグラフィックは、左右に隣り合う2枚でアニメーションします。このアニメパターンを選択肢から選んでください。［足踏みしない］にするとアニメーションしません。［4枚アニメ］を選ぶと、設定してあるグラフィックをスタート（1番）にして、右のイラストのような順番でアニメーションします。

"4枚アニメ"のアニメパターン

①②③④

主人公通過

そのイベントを主人公キャラが通過できるかどうかを設定します。リターンキーを押し、3つの選択肢から選んでください。［できない］を選ぶと、主人公キャラはそのイベントを通過できません。［乗れる］を選ぶと、主人公キャラはそのイベントの上に乗ることができます。［くぐれる］を選ぶと、主人公キャラはそのイベントの下を移動できます。そのイベントの性格にあった設定をしましょう。

イベント開始

イベントは、プレーヤーが特定の行動を行なったときだけに実行されます。この、イベントが実行されるための条件を［イベント開始］条件といいます。

イベント開始条件は、右の表のように5種類あります。［イベント開始］にカーソルを合わせてリターンキーを押したら、設定したいものを選んでください。このとき、［自動的に開始する］を選ぶと同じイベントをくりかえしてしまうことがあります。下のコラムをよく読んで、その対処方法を確認しておいてください。

開始条件	説明
決定キーが押された時	主人公キャラがそのイベントに接触した状態で、プレーヤーが決定キー（スペースキーかリターンキー）を押すと始まります。
主人公と触れた時	主人公キャラがそのイベントに接触した瞬間に始まります。
主人公と重なって決定キー	主人公キャラがそのイベントの上に乗り、決定キーを押すと始まります。ただし、［乗れる］イベントでなくてはいけません。
主人公と重なった瞬間	主人公キャラがそのイベントの上に乗った瞬間に始まります。ただし、［乗れる］イベントでなくてはいけません。
自動的に始まる	主人公キャラが、そのイベントが作成されているマップに移動した瞬間に、自動的に始まります。オートイベントなどに使います。

注意　同じイベントをくりかえしてしまうときは？

イベント開始条件を［自動的に始まる］に設定した場合、同じイベントを何度もくりかえして実行してしまう場合があります。なぜなら、すべての命令を実行した後も同じイベントを"自動的に"始めてしまうからです。この状態になったら、STOPキーを押しながらESCキーを押し、メニューから［システム］→［終了］を選んで、ゲームを中止してください。この状態を回避するには、一度実行したイベントデータは2度と出現しないように設定します。そのイベントの最後に、［出現条件］をオフにする実行命令を加えてください。

残り容量

イベントを設定できる残り容量です。そのマップに、あとどれぐらいイベントや実行命令を設定できるかの参考にしてください。容量はイベントを作るだけで112減り、グラフィックや実行命令など、何かを設定するたびに決まった値だけ減ります。この値が極端に少なくなると、そのマップにはそれ以上イベントを作れなくなります。この他に右の表のような制限があります。

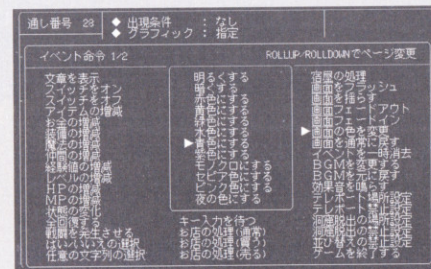
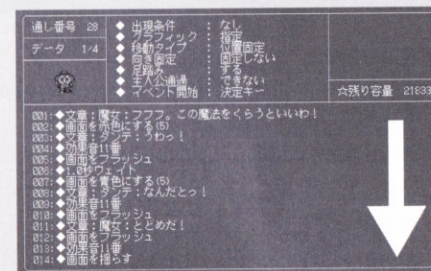
●ひとつのイベントパーツに使える容量
8000

●ひとつのマップに使える容量
32000

●ひとつのマップに作れるイベントパーツの数
250

設定された実行命令

画面の下半分にある、001：と数字の書かれた部分には［実行命令］を設定します。この位置にカーソルを合わせてリターンキーを押しましょう。すると、［実行命令一覧］が表示されます。このなかから設定したい命令を選び、リターンキーを押してください。すると、その実行命令が設定されます（詳しくは72ページ参照）。また、実行命令を設定するたびに、決まった量だけ［残り容量］が減ります。

左側にある数字は、命令を実行する順番を表わします。ここに設定された命令は、上から順番に実行されていき、最後の命令を実行するとそのイベントを終了します。このとき［はい／いいえ］の選択など、条件が分岐するイベントを選ぶと、空白になったままの行が表示されます。その位置にカーソルを動かし、分岐したあとに実行する各命令を設定してください。

空いている行でリターンキーを押すと、実行命令一覧が表示されます。このなかから使いたい命令を選んで設定してください。

設定された実行命令は、上から順番に実行されます。すべての命令を実行すると、そのイベントを終了します。

便利な編集機能

テストプレーを重ねる内に、設定された実行命令の順番や内容を変更したくなるときがあるでしょう。ここでは、実行命令を編集するために便利な機能を紹介します。

すでに設定されている実行命令の間に別の実行命令を割り込ませたい場合は、その位置にカーソルを移動し、そのまま実行命令を設定してください。この他に、下の表のような機能があるので、活用してください。

条件分岐後の内容を設定した行は、頭に［：］というマークが表示されます。これらの行に設定された内容は、その前に設定された実行命令とセットになっており、その実行命令を削除すると、消えてしまいます。

キー	機能	キー	機能
DEL	現在カーソルがある位置に設定された実行命令を削除します。ただし、［：］マークのついた行は削除できません。	ROLL UP ROLL DOWN	［実行命令一覧］が表示されているときに押すと、実行命令のページが切り替わります。全部で2ページですね。
C	現在カーソルがある位置に設定された実行命令を一時的に記憶します。一度に記憶できるのは1行分だけです。	P	Cキーで一時的に記憶した内容を複写します。他のマップにあるイベントに複写することもできます。

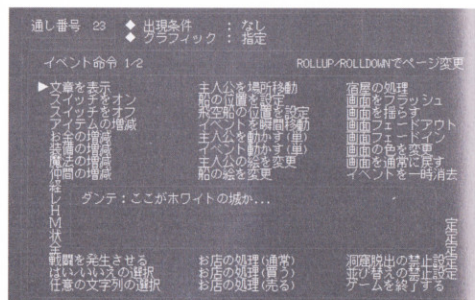
補足：［主人公と重なった瞬間］は主人公キャラが歩いてイベントと重なったときにだけ有効です。［主人公を動かす］などの実行命令で主人公キャラがイベントの上に移動した場合は、［主人公と重なった瞬間］の開始方法は有効になりません。

実行命令の説明（基本編）

会話やアイテムの入手など、ゲーム中に起きるできごとを［イベント］と呼びます。イベントは、［実行命令］と呼ばれるコマンドを組み合わせて作ります。実行命令は初心者向けの"基本編"と上級者向けの"応用編"にページが分けられており、ここでは基本編を紹介します。ゲーム作りに慣れたら、112ページからの"応用編"の命令にも挑戦しましょう。

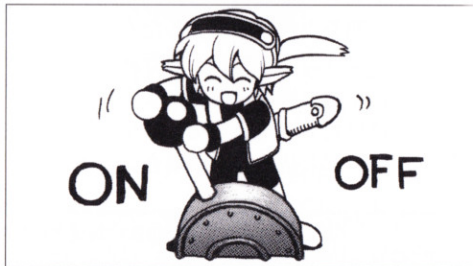
文章を表示する命令

●文章を表示

ゲーム中に文章を表示する命令です。1行が28文字の文を、一度に4行まで設定できます。すでに文章がある場合は［新規作成］か［文章の修正］を選んでください。この命令を続けて設定すれば、長い文章も表示できます。文字入力の仕方については23ページをご覧ください。また、120ページで紹介している記号を使えば、表示方法を指定できます。

スイッチを管理する命令

●スイッチをオン
●スイッチをオフ

ゲーム進行を管理する［スイッチ］（68ページ参照）を設定するための実行命令です。スイッチは0～999番まで設定でき、［スイッチをオン］でオンの状態に、［スイッチをオフ］でオフの状態にできます。

この命令は、ある条件を実行したかどうかの目印として使います。たとえば、王様のイベントを作り、旅の目的を説明する文章と［スイッチ（1番）をオン］をデータ1に設定しましょう。データ2には「旅の目的なら、もう話したぞ」という文章を書き、［出現条件］を"スイッチ1番がオン"にします。すると、スイッチ（1番）がオンになっている場合は、同じ話をしないのです。

パラメータなどを増減する命令

●アイテムの増減
●お金の増減
●装備の増減
●魔法の増減
●仲間の増減

これらの命令は、アイテム、お金、装備、魔法、仲間（主人公キャラ）の各要素を加えたり減らしたりするときに使います。

［アイテムの増減］は、主人公パーティーのアイテムを増やしたり減らしたりします。［お金の増減］は、主人公パーティーの所持金を1～99999の間で増減します。

［装備の増減］は、パーティーに参加している主人公キャラの装備を変更します。その主人公キャラが装備できないアイテムでも強制的に装備させることができます。

［魔法の増減］は、主人公キャラが使える魔法を変更します。このとき、［主人公キャラの設定］で設定した［魔法習得レベル］で設定した魔法しか覚えさせられません。

［仲間の増減］は、主人公キャラをパーティーに加えたり、はずしたりします。

●経験値の増減
●レベルの増減
●HPの増減
●MPの増減
●状態の変化
●全回復する

これらの命令は、ゲームに登場する主人公キャラの経験値、レベル、HP、MP、状態（ステータス）を変化させるときに使います。

［経験値の増減］は、指定した主人公キャラの経験値を1～9999999の間で増減します。このとき、［主人公キャラの設定］で設定した経験値に合わせて、主人公のレベルも変化します。ただし、レベルを1未満にしたり、100以上にしたりすることはできません。

［レベルの増減］は、主人公キャラのレベルを1～98の範囲で増減します。

［HPの増減］は、指定した主人公キャラのHPを1～9999の間で増減します。

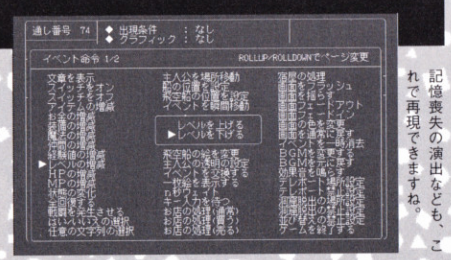
［MPの増減］は、主人公キャラのMPを1～999の間で増減します。ただし、主人公キャラの最大MPの値以上にはできません。

［状態の変化］では、指定した主人公キャラの状態を毒、麻痺、気絶の状態にしたり、その状態から回復させたりします。

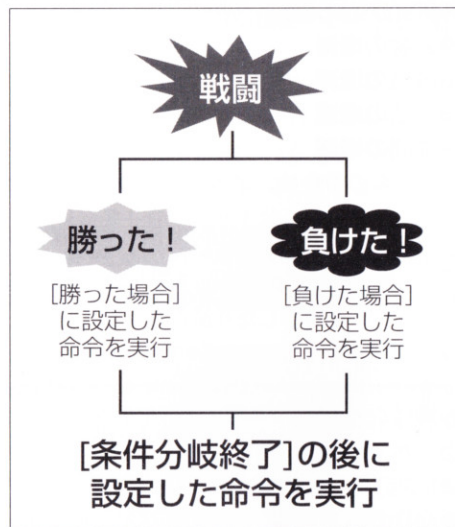
［全回復する］は指定した主人公キャラを完全回復します。HPやMPはもちろん、毒や麻痺などの状態変化もすべて回復できます。

"レベルを下げる"と覚えた魔法はどうなる？

［レベルを下げる］、［経験値減らす］の命令を使い、主人公キャラのレベルが［魔法習得レベル］を下回った場合、今までに覚えた魔法はどうなるのでしょうか？　結論から言えば、一度覚えた魔法は、忘れることはありません。もしも、一度覚えた魔法を忘れさせたいのであれば、［魔法の増減］の命令を使い、指定した魔法を忘れさせてください。

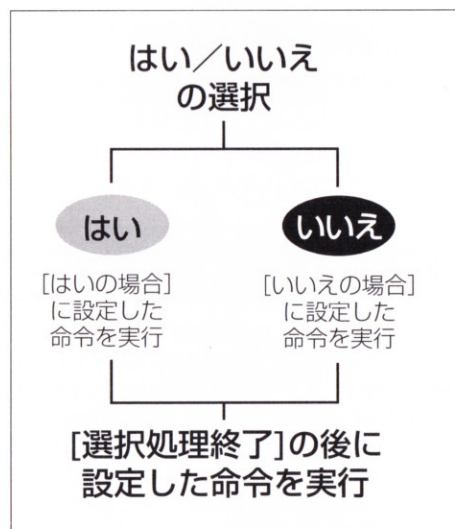
記憶喪失の演出なども、これで再現できますね。

戦闘を発生させる命令

●戦闘を発生させる

イベント実行中に敵キャラとの戦闘を発生させます。主人公が全滅したらゲームオーバーになる［通常の戦闘］と、全滅しても続けてイベントが実行される［負けてもよい］のどちらかを選び、戦闘を行なう敵キャラを選んでください。［負けてもよい］を選んだときは、［勝った場合］と［負けた場合］というコマンドが表示されます。それぞれのリアクションを、それぞれの［場合］の下に設定してください。また、最後に［条件分岐終了］と表示されます。それぞれの［場合］の下に設定した命令を実行した後に、共通して実行される命令を設定しましょう。ただし、主人公キャラが戦闘から逃げ出した場合は、後に設定された命令は実行されません。

プレーヤーに選択させる命令

●はい／いいえの選択

プレーヤーに［はい］か［いいえ］の選択をさせて、イベントを分岐させる命令です。［はいの場合］と［いいえの場合］というコマンドが表示されるので、それぞれを選んだときに実行される命令を設定しましょう。［はい］を選んだ場合のリアクションは［はいの場合］の下に、いいえを選んだ場合のリアクションは［いいえの場合］の下に、それぞれ実行命令を設定してください。

また、実行命令の最後には［選択処理終了］という文字が表示されます。この下に命令を設定すると、［はい］と［いいえ］のどちらを選択した場合にも共通して実行されます。詳しいイベントの流れについては、右の図を参考にしてください。

●任意の文字列の選択

この命令は選択肢の内容を自分で決めたいときに使います。選択肢は4つまで作れます。

命令を設定すると、"1"と書かれたウィンドウが表示されるので、ひとつめの選択肢の内容を全角で16文字までで入力してください。リターンキーを押すと、続けて"2"と書かれたウィンドウが表示されます。同様の手順で内容を決定しましょう。こうして4番目の選択肢まで入力すると、画面に［選択肢1の場合］、［選択肢2の場合］、［選択肢3の場合］、［選択肢4の場合］と表示されます。それぞれの選択肢を選んだ場合のリアクションを［選択肢Xの場合］の下に設定してください。2択、3択の選択肢を作りたいときは、最後の選択肢を入力したあとにESCキーを押してください。それ以上選択肢を作りません。

［選択処理終了］の下には、どの選択肢を選んでも実行される命令を設定します。

```
001:◆任意の文字列の選択
002: :○:はい
003: :○:いいえ
004: :○:わからない
```

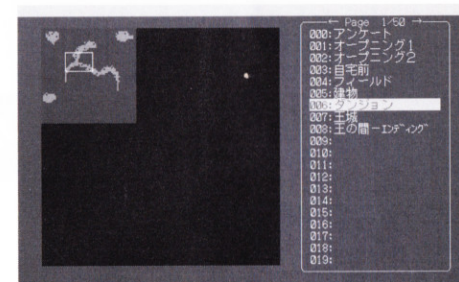
設定した選択肢の前には、［○］が表示されます。選択肢は全角で16文字までで入力できるので、文章も表現できます。

場所移動に関する命令

●主人公を場所移動
●船の位置を設定
●飛空船の位置を設定
●イベントを瞬間移動

［主人公を場所移動］は、マップ上の指定した場所に主人公パーティーを移動させる命令です。この命令を選ぶと、マップの一覧が表示されます。他のマップに移動させたいときは一度ESCキーを押し、移動先のマップを選んでください。すると、画面にマップの縮図が表示されます。このマップ上で、移動させたい大まかな場所にカーソルを合わせ、リターンキーを押しましょう。詳細マップが表示されたら、正確な移動場所を指定し、リターンキーで確定してください。

［船の位置を設定］と［飛空船の位置を設定］は、それぞれ船と飛空船の位置を変更する命令です。設定の手順は［主人公を場所移動］と変わりません。同様の手順で、それぞれの移動先を指定してください。

［イベントを瞬間移動］は、指定したイベントを他の場所へと移動させる命令です。移動させるイベントを指定したら、他の命令と同じ手順で移動先を設定してください。ただし、イベントだけは他のマップに移動させることができません。

それぞれの命令を選ぶと、このように移動先を聞かれます。移動先の詳しい位置を選び、リターンキーで決定してください。

移動に関する命令

●主人公を動かす（単）
●イベント動かす（単）

［主人公を動かす］は、主人公を指定した方向に移動させたり、向きを変えたり、回転させる命令です。15種類の選択肢が表示されるので設定したいものを選んでください。

［イベント動かす］は、イベントの向きを変えたり、移動させたり、回転させる命令です。イベントを選択すると、［このイベント］と［イベント番号指定］というふたつの選択肢が表示されます。作成中のイベントを動かしたいなら、［このイベント］を選択してください。別に設定したイベントを動かしたいときは、［イベント番号指定］を選択し、動かしたいイベントの番号を入力しましょう。最後に、動かすパターンを選んでください。

向きを変える
指定した方向に、主人公キャラやイベントを振り向かせる命令です。

移動させる
指定した方向（上、下、左、右）に、主人公キャラやイベントを一歩移動させる命令です。

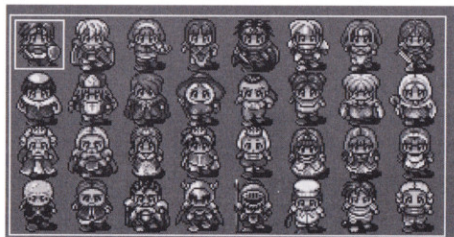
高速移動させる
指定した方向（上、下、左、右）に、主人公キャラやイベントを高速（通常の2倍）で移動します。

回転させる
主人公キャラやイベントを1回転させる命令です。右回りか左回りかを選べます。

高速回転させる
主人公キャラやイベントを、右回りに高速（通常の2倍）で回転させる命令です。

グラフィックを変更する命令

●主人公の絵を変更
●船の絵を変更
●飛空船の絵を変更

［主人公の絵を変更］は、主人公キャラのグラフィックを変更する命令です。変更したい主人公キャラにカーソルを合わせて、リターンキーを押してください。［キャラセット］が表示されたら、グラフィックを選んで、リターンキーを押しましょう。これでイベントを実行すると、主人公のグラフィックが変更されるようになります。

［船の絵を変更］は船の、［飛空船の絵を変更］は飛空船のグラフィックをそれぞれ変更します。同様の手順で設定してください。

●主人公の透明の設定

［主人公の透明の設定］は、主人公キャラのグラフィックの透明状態を変化させます。［主人公を透明にする］を選ぶと、主人公キャラのグラフィックが透明になり、見えなくなります。また、［主人公の透明状態をやめる］を選ぶと、透明状態を解除し、主人公キャラのグラフィックが見えるようになります。

お店の処理に関する命令

●お店の処理（通常）
●お店の処理（買う）
●お店の処理（売る）

［お店の処理（通常）］では、［アイテムの編集］で設定したアイテムを5種類まで売り買いできます。売りたいものをカーソルで選んで、リターンキーを押してください。

［お店の処理（買う）］では、「主人公キャラがアイテムを買えるけれど、売れない」お店が作れます。［アイテムの編集］で作成したアイテムを、5種類まで販売できます。

［お店の処理（売る）］では、「主人公キャラがアイテムを売れるけれど、買えない」お店が作れます。このとき、売却価格は［アイテムの設定］で設定した［購入価格］の半額になります。なお、［アイテムの破棄］を［不可能］に設定してあってもアイテムの売却はできるので、注意しましょう。

そのアイテムを主人公キャラが売れなくするには、［アイテムの値段］を0に設定してください。また、［お店の処理（通常）］及び［お店の処理（買う）］を、続けて設定すれば、より多くのアイテムを販売できます。

●宿屋の処理

宿屋を作ります。この命令を選んだら、0～9999で宿泊料金を設定してください。基本的な宿屋のメッセージは、自動的に設定されるので、作成する必要はありません。

宿屋に泊まると、パーティー全員のHPとMPが完全に回復します。また、毒や麻痺、気絶などの状態変化もすべて回復します。

画面効果を管理する命令

●画面をフラッシュ
●画面を揺らす
●画面フェードアウト
●画面フェードイン
●画面の色を変更
●画面を通常に戻す

ここで紹介する命令は、画面全体に特殊な効果を与えるものです。画面効果に関する命令には下の6種類があります。

［画面をフラッシュ］は、画面が一瞬だけ光ります。フラッシュ後はすぐ元に戻ります。

［画面を揺らす］は、画面を揺らします。ダメージを受けた演出などに使います。

［画面フェードアウト］は、画面全体の色を序々に黒、または白にします。フェードアウトする色を選んだら、速度を0～9（9がもっとも遅い）の間で設定してください。

［画面フェードイン］は［画面フェードアウト］で変化させた画面を元に戻します。フェードインする色を選んだら、速度を0～9（9がもっとも遅い）で設定してください。

［画面の色を変更］は、画面の色を指定したものに変更します。［明かるくする］、［暗くする］、［赤色にする］、［黄色にする］、［緑色にする］、［水色にする］、［青色にする］、［紫色にする］、［モノクロにする］、［セピア色にする］、［ピンク色にする］、［夜の色にする］の12種類があります。このなかからひとつ選んでください。

なお、［画面を通常に戻す］を選ぶと、フェードアウトした画面や色が変わったままの画面を、元の状態に戻します。

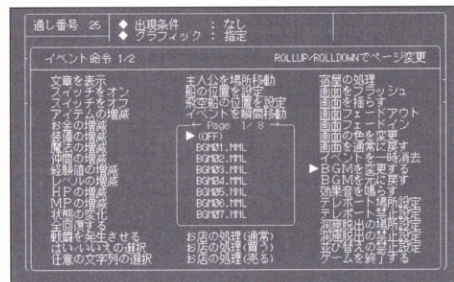
音楽を管理する命令

●BGMを変更する
●BGMを元に戻す
●効果音を鳴らす

ゲーム中の音楽を管理する命令です。音楽には、BGMと効果音のふたつがあります。

［BGMを変更する］は、ゲーム中に流れるBGMを指定します。リターンキーを押すと使用できる音楽ファイルの一覧が表示されるので、設定したいものにカーソルを合わせてください。この状態でリターンキーを押すと確定し、その曲を聞くことができます。また、［OFF］を選ぶとBGMを演奏しません。

［BGMを元に戻す］は、［BGMを変更する］で変更した曲を［主人公キャラの設定］で設定したBGMに戻します。

［効果音を設定する］を選ぶと、効果音を鳴らします。効果音は0～52番が用意されています。効果音の一覧が表示されたら、設定したいものにカーソルを合わせてください。リターンキーを押すと確定し、その効果音を聞くことができます。

別売りの『音楽ツクール ログイン版ミュージアム』を使えば、オリジナル曲をゲーム中で使うこともできます。

なお、［BGMを変更する］では、自分で作ったBGMをコンバートして利用することができます。詳しくは130ページをご覧ください。効果音は変更することができません。

場所移動を管理する命令

"テレポート"の魔法について

RPGでは、テレポートや洞窟脱出の魔法が用意されていることがあります。これは、マップが広い場合などに、プレーヤーが一瞬で目的地に移動できる便利な魔法です。

Dante98Ⅱでは、街や城など、一度訪れたマップへ移動する［テレポート］と、ダンジョンなどから一瞬で脱出できる［洞窟脱出］の、ふたつの移動魔法が用意されています。似たような魔法ですが、違いがあります。テレポートの魔法では移動先を複数の設定場所から選べますが、洞窟脱出の魔法では移動先を一度に一ヵ所しか指定できません。

それぞれの魔法を使ったときに移動する場所は、イベントで指定してください。そのための命令が、［テレポート場所設定］や［洞窟脱出の場所設定］なのです。

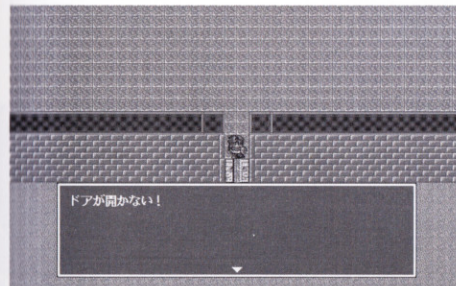
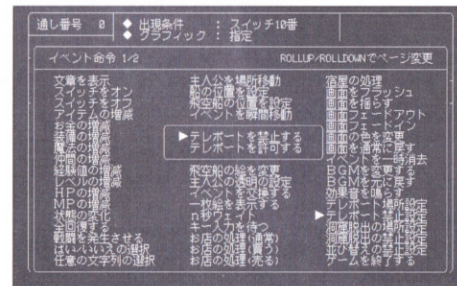
●テレポート場所設定
●テレポート禁止設定

これらの命令は、［魔法の編集］で設定した［テレポート］の魔法を使ったときに、移動できる場所を設定します。

テレポート魔法を使うには、［テレポート場所設定］の命令を使って、テレポート先を指定するイベントを作ります。この命令を選ぶと［テレポート場所追加］と［テレポート場所削除］という選択肢が表示されるので、［テレポート場所追加］を選んで移動先を指定してください。するとその場所は、主人公キャラがテレポートの魔法を使ったときに、テレポート先のひとつとして表示されます。

ただし、ひとつのマップにはテレポート先を一ヵ所しか設定できません。テレポート先の名前は、その場所が設定してある［マップの名前］と同じになります。また、同じマップに複数の移動先を指定した場合は、最後に指定したものだけが有効になります。

［テレポート場所削除］は、［テレポート場所追加］で設定した場所を無効にする命令です。マップの一覧が表示されるので、削除したい移動先があるマップを選んで、リターンキーで決定してください。

［テレポート禁止設定］は、主人公キャラにテレポート魔法を使われては困る場合に設定します。ふたつの選択肢のうち、［テレポートを禁止する］を選ぶと、主人公キャラはテレポートの魔法を使えなくなります。［テレポートを許可する］を選ぶと、再びテレポートの魔法を使えるようになります。

"出入口をふさがれた城"を作るときなどに、プレーヤーにテレポートの魔法を使われて勝手に外に出られたら、困りますよね。

そんなときには、このように［テレポート禁止設定］を使い、一時的にテレポートの魔法を使えなくすればいいのです。

"洞窟脱出"の魔法について

●洞窟脱出の場所設定
●洞窟脱出の禁止設定

これらの命令は、［洞窟脱出］の魔法を使ったときに移動できる場所を設定します。

洞窟脱出の魔法を使うためには、［洞窟脱出の場所設定］の命令を使って、脱出先を指定するイベントを作ります。この命令を選ぶとマップの一覧が表示されるので、脱出先にするマップを選んでください。

ここで注意がひとつあります。テレポートの魔法では移動先を複数設定できましたが、洞窟脱出の魔法では脱出先を常に一ヵ所しか指定できません。複数の場所を設定した場合は、一番最後に実行された［洞窟脱出の場所設定］の命令で設定された場所に移動します。

［洞窟脱出の禁止設定］は、主人公キャラに洞窟脱出の魔法を使われては困る場合に設定します。ふたつの選択肢のうち、［洞窟脱出を禁止する］を選ぶと、主人公キャラは洞窟脱出の魔法を使えなくなります。また、［洞窟脱出を許可する］を選ぶと、再び洞窟脱出の魔法を使えるようになります。

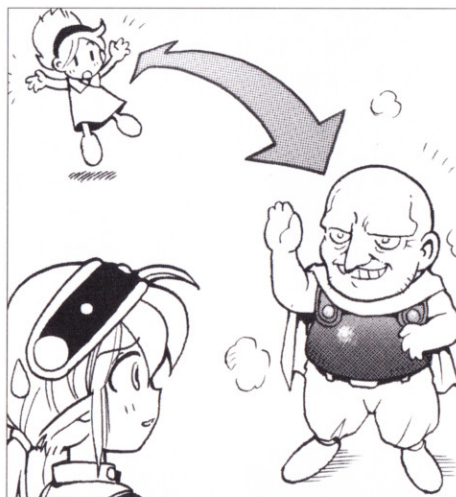
その他の命令

●イベントを交換する

別々に設定したイベントAとBの位置を交換します。この命令を選ぶと「イベント通し番号A」と書かれたウィンドウが表示されるので、交換したいイベントの番号を入力してください。続いて「イベント通し番号B」と聞かれたら、交換したいもうひとつのイベントの通し番号を設定してください。編集中のイベント以外を指定してもかまいません。

この命令は、たとえば「仕掛け床を踏むと、スイッチが入って、部屋のなかの人物と外の人物が入れ替わる」というようなイベントを作るときに使います。アイデア次第では高度な仕掛けやトラップも作れるので、いろいろと設定を工夫してみましょう。

●一枚絵を表示する

物語の重要なポイントでこのようなグラフィックを表示すると、ゲームの雰囲気がぐっと盛り上がります。

ゲーム中に"640×400ドット"のグラフィックを表示する命令です。この命令でビジュアルシーンなどを表現してみましょう。

ここで設定するグラフィックは、あらかじめ［グラフィックコンバータ］で読み込んでおく必要があります。128ページを参考にして作業を行なってください。

命令を選ぶと、表示するグラフィックを聞かれます。グラフィックの番号を入力してリターンキーを押してください。

●n秒ウェイト

ゲーム中に、一定の時間（ウェイト）を作ります。命令を実行している間は、キー入力などの操作を受けつけません。

この命令を選ぶと、ウェイトを実行する時間を聞かれるので、0.1～9.9秒の間で数値を入力してください。このとき、0.1秒単位で数値を指定することができます。10秒以上のウェイトを実行したいときは、この命令を連続して設定してください。ウェイトが実行されていると、画面は変化しません。

この命令は、いわゆる"間"を表現するときに使います。［イベントを動かす］の命令でオートイベントを作るときなどに、［ウェイト］を設定してみましょう。イベントの移動速度の調節など、さまざまな応用ができます。

●キー入力を待つ

決定キーなどゲーム中に使うキーを押さないと限り、次に設定された実行命令を開始しません。ゲーム中に、プレーヤーにキーを押させるための命令です。

長いオートイベントを作るときを考えてみましょう。このとき、決定キーを押す必要がないと、プレーヤーの意思とは無関係にイベントは進んでしまいます。しかし、途中に［キー入力を待つ］を設定すると、プレーヤーに先に進む意思確認（キーを押すこと）を求めることができます。

ただし、ゲーム中に使わないキーを押しても意味がありませんので、注意しましょう。

●並び替えの禁止設定

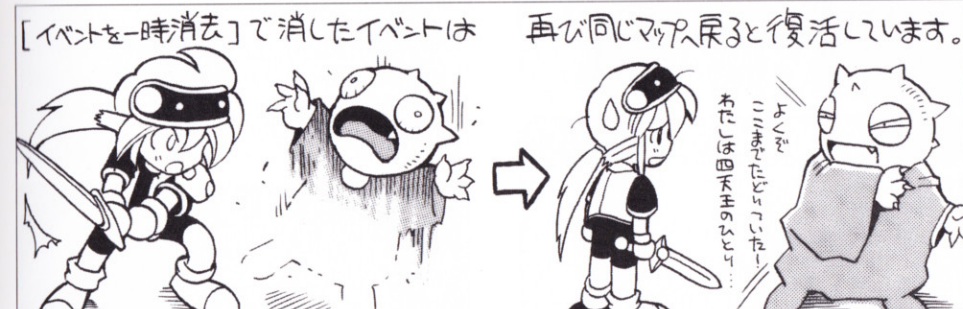
この命令を設定すると、テストプレー中のコマンド選択画面で、［並び替え］コマンドを実行できなくなります。

たとえば、［"王様"のイベントが実行されるときには、"王女"という主人公キャラがパーティーの先頭にいないとおかしい」というようなことがあると思います。［並び替えの禁止設定］は、そうした［並び替え］を実行されては困る場合に設定しましょう。

●イベントを一時消去

この命令を設定したイベントを一時的に消去します。同じイベントをくりかえして実行したくないときなどに使いましょう。

ただし、いったん別のマップに移動したあとで、ふたたび同じマップに戻ってくると、消去したはずのイベントが復活し、同じイベントをもう一度実行してしまいます。

こうした場合の対処方法としては、スイッチを使うことをおすすめします。一度実行したイベントを再び実行させたくない場合は、そのイベントの実行命令の最後に［スイッチをオン（ここでは仮に100番）］を設定してください。次のページのイベントデータは、［出現条件］を「スイッチ100番がオン」に設定します。そして、実行命令には何も設定しません。87ページで具体例を紹介しているので、詳しくはそちらをご覧ください。

●ゲームを終了する

ゲームを終了させる命令です。この命令を選ぶと［タイトルに戻る］と、［MS-DOSに戻る］のふたつの選択肢が表示されます。［タイトルに戻る］を選ぶと、そのゲームの最初に表示されるタイトル画面に戻ります。［MS-DOSに戻る］を選ぶと、ゲームを終了し、MS-DOSの画面に戻ります。

イベント作成例（基本編）

前のページまでの説明で、実行命令の内容はひととおり理解できましたか。ここでは、RPGでよく使うイベントの具体的な設定方法を紹介しましょう。各項目の内容をよく読みながら、表にまとめてあるとおりの設定をイベントとして作ってみてください。実際にDante98Ⅱで作業をすることで、イベントの仕組みを理解できるはずです。

イベントがうまく動作したら、設定内容を少しずつ自分なりにアレンジしてみましょう。実戦を重ねることで、イベント作りのコツやノウハウを修得することができます。

店を作る

左下の写真のようにカウンター越しに店員と話すイベントでは、カウンターに"透明な"イベントを作るのがポイントになります。右下の写真のように、店員と直接話すことができないのであれば、店員のイベントに実行命令を設定する必要はありません。

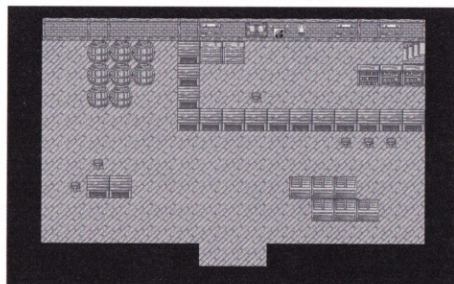
カウンターのイベント

出現条件：　なし
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容
お店の処理（通常）

店員のイベント

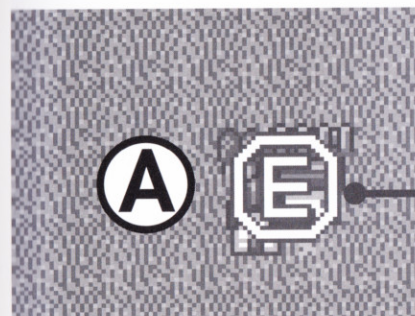
出現条件：　なし
グラフィック：指定（おじさん）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容
お店の処理（通常）

店内のマップは、上の写真を参考にしながら作ってみましょう。

フィールドと街を行き来する

別々のマップを行き来するには、イベントを作ってマップ同士をつなげなくてはいけません。ここでは、フィールドマップと街のマップを行き来するイベントを紹介します。

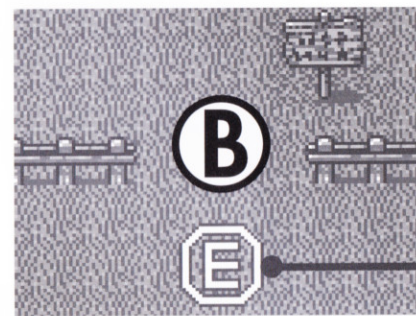
まず、フィールドマップと街のマップを作ってください。そして、フィールドマップ上に街のマップパーツを配置し、その上に左下のイベントを作りましょう。次に街のマップに移動します。そして、マップの入口に当たる部分にマップパーツを配置し、右下のようなイベントを作ってください。これで、各マップを行き来できるようになります。

フィールドマップ

"街からフィールドに移動するイベント"で主人公キャラが移動する場所

フィールドから街に移動するイベント

出現条件：　なし
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　しない
主人公通過：　乗れる
イベント開始：重なった瞬間

実行命令の内容
画面を黒にフェードアウトする（3）
主人公を場所移動する（写真Bの位置）
画面を黒からフェードインする（3）

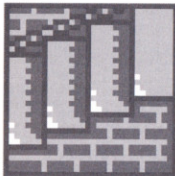
街のマップ

B "フィールドから街に移動するイベント"で主人公キャラが移動する場所

街からフィールドに移動するイベント

出現条件：　なし
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　しない
主人公通過：　乗れる
イベント開始：重なった瞬間

実行命令の内容
画面を黒にフェードアウトする（3）
主人公を場所移動する（写真Aの位置）
画面を黒からフェードインする（3）

階段を作る

階段を作るイベントを設定します。まず階段のマップチップを配置しましょう。その上に透明のイベントを置きます。[イベント開始] は [主人公と重なった瞬間] に設定しましょう。主人公が階段を上った（下りた）ときの位置を、階段のグラフィックから進行方向にパーツひとつ分移動した場所に設定すると、本物らしい動きに見えます。また、この階段のイベントでも画面をフェードアウト、フェードインをさせると自然になります。

階段のグラフィックには向きがあります。階段を上ってきたはずなのに、主人公キャラが下りるほうを向いていたりしたら、不自然に見えますね。そこで、[主人公を動かす] の命令を使って、主人公キャラに進行方向を向かせるようにしましょう。こうすれば、自然な動きを演出できます。

階段のイベント

出現条件：　なし
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　しない
主人公通過：　乗れる
イベント開始：重なった瞬間

実行命令の内容
効果音15番
画面を黒にフェードアウトする（3）
主人公を場所移動する（移動先の階段の右隣）
主人公を動かす（単）：右を向く
画面を黒からフェードインする（3）

仲間を加える

このイベントは [実行命令] の [仲間を加える] で設定します。ここで注意することは、イベント終了後にそのイベントを無効にしないと、何度も仲間が増えてしまうことです。データ2を設定し、[出現条件] を"加わった主人公キャラ"に設定しましょう。こうすれば、そのキャラがすでに仲間になっていると、"仲間を加える"イベントは実行されません。

仲間を加えるイベント

●データ1

出現条件：　なし
グラフィック：指定(加える仲間のグラフィック)
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容

文章：ダンテ「仲間にしてね」
仲間を加える：ダンテ

●データ2

出現条件：　仲間（ダンテ）
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　乗れる
イベント開始：決定キー

実行命令の内容→なし

敵と戦う

このイベントは、負けてもいい戦闘やボスキャラとの戦闘の演出に使います。

まず、モンスターのグラフィックを選びましょう。そして、[文章を書く] で戦いの前のセリフを設定し、[戦闘を発生させる] で、[通常の戦闘] か [負けても良い] かを選んでください。[負けても良い] 戦闘のときは、下の表のように、勝った場合と負けた場合で違う内容を設定しておきましょう。敵キャラに勝ったあと、同じイベントが何度も実行されないようにするには、[勝った場合] の文章を入力した後に、スイッチ（この場合は例として5番）がオンになるように設定します。そして、データ2の [出現条件] を"スイッチ5番"にしてください。

戦闘のイベント

●データ1

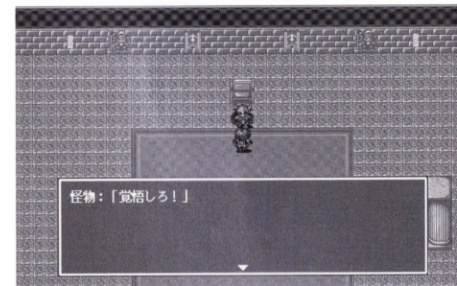
出現条件：　なし
グラフィック：指定（怪物）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令

文章：怪物「覚悟しろ！」
戦闘：（負けてもよい）
　勝った場合
　　文章：怪物「ばかな……」
　　スイッチ5番をオンにする
　負けた場合
　　文章：怪物「まだまだ甘いな」
条件分岐終了

●データ2

出現条件：　スイッチ5番
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　乗れる
イベント開始：決定キー

実行命令の内容→なし

敵を変身させてみよう

戦闘中に敵キャラが姿を変える演出をしてみましょう。スイッチを使って変身させる方法もありますが、一番簡単なのが [敵キャラの設定] でその敵キャラが変身するように設定する方法です。

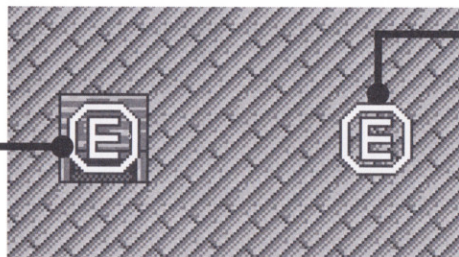
まず、メインメニューのなかから [敵キャラの設定] を選びます。そして、変身させたい敵キャラを選び、設定画面で [変身条件のHP] と [変身後のキャラ] を設定します。[変身条件のHP] は、その敵キャラのHPがいくつまで減ったら変身する、という設定を決めるものです。[変身後のキャラ] では、変身したあとの敵キャラを選んでください。このようにすれば、最初に"ニセ大臣"と戦い、途中で敵キャラが正体を現わして"死神"に変身する、というような演出ができます。

スイッチを使ったイベント

スイッチを自由に使いこなせれば、より複雑なイベントを演出できるようになります。でも、最初からスイッチを使いこなすのは難しいかもしれません。

ここでは、スイッチと［自動的に始まる］という開始方法を組み合わせた、「机を調べると女の子が怒る」というイベントを紹介します。この仕組みが理解できれば、スイッチを使いこなせたも同然です。

まず、机のイベントを作りましょう。下の表のとおりに内容を設定してください。そして、机のイベントの右側には女の子のイベントを作りましょう。このとき、データ1には主人公キャラが女の子と話したときに実行されるイベントを、データ2には主人公キャラが机を調べたときに実行されるイベントを、それぞれ設定します。

ここでポイントになるのが、イベントデータ2の出現条件と開始方法です。机のイベントを調べたときだけスイッチ（例としてここでは10）がオンになります。すると、女の子のイベントデータ2が出現して、机を調べたときのイベントが自動的に開始されるのです。このとき、イベントのスイッチをオフにする命令を設定しないと、同じイベントを何度もくりかえします。気をつけてください。

机のイベント

出現条件：　なし
グラフィック：なし
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容
文章：机を調べた
スイッチ10番をオン

女の子のイベント

●データ1

出現条件：　なし
グラフィック：指定（女の子）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容
文章：机を調べないでね。

●データ2

出現条件：　スイッチ10番
グラフィック：指定（女の子）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　固定しない
足踏み：　する
主人公通過：　できない
イベント開始：自動的に始まる

実行命令の内容
このイベントを動かす（単）：左を向く
文章：机を調べないで！
このイベントを動かす（単）：下を向く
スイッチ10番をオフにする

宝箱を作る

開けるとお金が手に入る宝箱を作りましょう。宝箱のグラフィックには後ろや左右を向いたものがありません。代わりに、宝箱が開くときのグラフィックが用意されています。

まず、データ1に「宝箱を開けたとき」のイベントを設定します。このとき、［向き固定］を［主人公の方を振り向かない］にしてください。そうしないと、実行キーを押したときにイベントが主人公キャラのほうを向くので、おかしな状態になります。

実行命令には、このイベントが順番に右、上、左を向くように設定してください。すると、宝箱を開ける様子をアニメーションして再現できます。そして、イベントの最後にはスイッチ（ここでは例として15番）をオンにする命令を加えます。これは、一度開けた宝箱が何度も開かないようにするためです。

データ2には、すでに宝箱が開いているときのイベントを設定します。

動かない"物イベント"のポイント

宝箱や扉など、動かない"物イベント"を作るときは、いくつかポイントがあります。

［移動タイプ］は［位置固定］に設定しましょう。物イベントは原則として移動しません。宝箱や扉が動き回らないようにしてください。

［足踏み］はイベントをアニメーションさせて本物らしく見せるための機能です。物イベントはアニメーションする必要がないので、［足踏み］を［しない］に設定してください。

向きは［主人公の方を振り向かない］にしましょう。イベントのグラフィックは、「前向き、後ろ向き」と、向いている方向別に分けられているのではなく、正面から見たアニメーションのパターン別に分けられているからです。

以上が、動かない物イベントのポイントです。

宝箱のイベント

●データ1

出現条件：　なし
グラフィック：指定（閉じた宝箱）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　主人公の方を振り向かない
足踏み：　しない
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

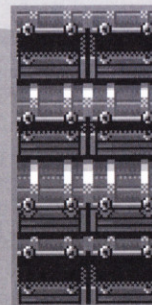
実行命令の内容

このイベントを動かす（単）：右を向く
このイベントを動かす（単）：上を向く
このイベントを動かす（単）：左を向く
文章：1000ゴールドを手に入れた。
お金を増やす：1000
スイッチ15番をオンにする

●データ2

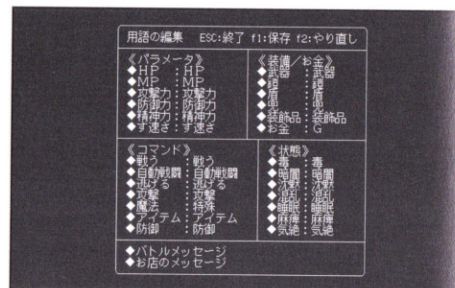
出現条件：　スイッチ15番
グラフィック：指定（開いた宝箱）
移動タイプ：　位置固定
向き固定：　主人公の方を振り向かない
足踏み：　しない
主人公通過：　できない
イベント開始：決定キー

実行命令の内容→なし

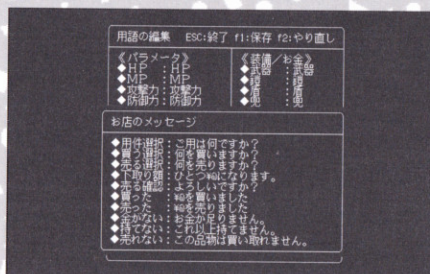
宝箱のグラフィックはサンプルキャラセットの11番に収録されています。

用語・メッセージの編集

いくらシナリオを練り込んでも、それだけで独自の世界観を表現するのは難しいものです。現代を舞台にしたゲームなのに、コマンドに"魔法"などと書いてあれば、拍子抜けすることでしょう。せっかく作り上げた世界も台無しになってしまいます。

そこで活用したいのが、この［用語・メッセージの編集］。パラメータやコマンドなどの用語はもちろん、戦闘時やお店のメッセージも自由に変更できるのです。

メインメニューの［用語・メッセージの編集］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、［用語・メッセージエディター］の画面になります。ここでは右のページで紹介しているように、4種類の用語とふたつのメッセージを変更できます。ゲームの世界にぴったり合う、用語やメッセージに書き替えてください。ただし、それぞれ入力可能な文字数が決まっているので注意が必要です。

必要な変更が終わったら、ESCキーを押してエディターを終了させてください。この設定をすれば、よりオリジナリティーあふれる作品に仕上がることでしょう。

お店のメッセージで使う"¥@"について

サンプルデータの［お店のメッセージ］を見ると、［下取り額］、［買った］、［売った］のメッセージのなかに［¥@］という表記があります。これは、買物中に選択するアイテムの名前や値段を表示させるための記号です。名前と値段のどちらを表示させるかは、項目ごとにあらかじめ決められており、設定する必要はありません。［下取り額］の項目では選択したアイテムの値段が、［買った］、［売った］の項目ではアイテムの名前が自動的に表示されます。これらのメッセージを自分で変更するときは、アイテムや値段を表示させたい場所に［¥@］を設定してください。ゲーム上では、［¥@］に名前や値段が自動的に設定されます。ただし、この記号は、必ず半角文字で入力してください。大文字で入力してしまった場合は、機能が無効になります。

注意
¥@は
必ず半角で
入力してください

◆パラメータ

主人公キャラや、敵キャラのパラメータに関する用語です。［パラメータ］というカコミのなかから変更させたい項目を選択して、その文字を入力してください。最大で全角で5文字まで入力できます。

HP	MP	攻撃力
防御力	精神力	す速さ

◆装備／お金

主人公の装備品とお金に関する用語を設定します。［装備/お金］の6項目から変更させたい用語にカーソルを合わせてリターンキーを押し、文字を入力してください。最大で全角で4文字まで入力できます。

武器	鎧	盾
兜	装飾品	お金

◆コマンド

フィールド上や戦闘中に表示される、各種のコマンドを変更します。［コマンド］のカコミにある7項目のなかから変更させたいものを選び、文字を入力しましょう。最大で全角で5文字まで入力できます。

戦う	自動戦闘	逃げる	攻撃
魔法	アイテム	防御	

◆状態

主人公キャラの状態に関する用語です。最大で全角で4文字まで入力できます。入力後、再度リターンキーを押すと、戦闘時に（その状態について）表示される、メッセージの変更も行なえるようになっています。

毒	暗闇	沈黙	混乱
睡眠	麻痺	気絶	

◆バトルメッセージ

戦闘中に表示される各種メッセージを変更します。［バトルメッセージ］を選択すると、変更可能なメッセージ一覧が表示されます。それぞれの文字を入力してください。最大で全角で14文字まで入力できます。

敵出現	逃走成功	逃走失敗	通常攻撃
攻撃回避	防御	力ためる	敵が逃走
敵が復活	術無効1	術無効2	魔法回復
味方必殺	敵必殺	味方勝利	味方全滅

◆お店のメッセージ

お店に関するメッセージです。［お店のメッセージ］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、メッセージの一覧が表示されます。変更させたい項目を選んで文字を入力してください。全角で14文字入力できます。

用件選択	買う選択	売る選択	下取り額
売る確認	買った	売った	金がない
持てない	売れない		

テストプレーの開始

ゲームが完成したらテストプレーをして、イメージどおりに仕上がっているか確認していきましょう。テストプレーでは、ゲームの最初から最後まで、細かいところもきっちり見ていかなくてはなりません。なかでも特に重点的にチェックしなくてはならないのが、イベントの動作確認とゲームバランスです。

イベントは設定が難しいだけあって、思いどおりに動いてくれないこともあるでしょう。「1回しか起こらないはずのイベントが何回も起こってしまう」などというのは、よく見られるミスのひとつ。こんな失敗をしていないかイベントひとつひとつを確認しましょう。同時に、「敵キャラが強すぎたり弱すぎたりしていないか」、「お金が足りなかったり余りすぎたりしていないか」もチェックして、ゲームバランスを調整してください。

ゲームの開始方法

メインメニューの［テストプレーの開始］にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、［ニューゲーム］、［コンティニュー］、［ゲーム終了］という3つの選択肢が表示されます。最初からプレーするときはニューゲームを、セーブしてある地点からプレーを再開するときはコンティニューを選んでください。これでテストプレーが開始されます。

テストプレーを中止したい場合は［ゲーム終了］を選びましょう。テスト開始を中止し、メインメニューに戻ります。

テストプレー中の画面は、ほとんど通常のゲームプレーをしているときと変わりません。しかし実際には、テストをする上で便利な機能がいくつか備っているのです。

これから、テストプレーのときの操作方法や各機能を説明していきます。しっかり読んで、スムーズに効率よくテストプレーを行なえるようにしておきましょう。

初期位置やパーティーを変えてテストしよう

テストプレーは、パーティーの編成や初期位置を自由に変えて開始することができます。これは、特定のイベントやマップだけをチェックしたいときに役立つ機能です。とはいっても、テストプレー用の特別な機能を使うわけではありません。［主人公キャラの設定］で、［初期位置］や［パーティー設定］の設定を直接変更するだけです。テストプレーが終わったら、元の設定に戻しておきましょう。変更をする前の設定を忘れてしまわないように、メモしておけば安心です。

主人公キャラのレベルやパラメータを変更してテストしてみるのもいいでしょう。他の設定を変えてみる場合も、前の設定をメモしておき、いつでも元に戻せるようにしておいてください。

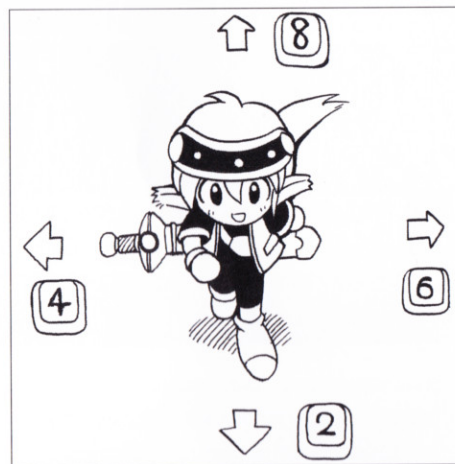
ゲーム中の操作方法

テストプレーをするために必要なキー操作について説明します。この操作は、実際に完成したゲームをプレーするときと同じものです。使用するキーもごく少数に限られていますので、すぐに覚えられるでしょう。

カーソルキーの上下左右を押すと、主人公キャラをそれぞれの方向に移動させることができます。この操作はテンキーの8、2、4、6キーで代用することもできます。これらのキーは、カーソルの移動にも使用します。

誰かに話しかけたり、何かを調べたりするときは、目的のイベントに触れながらリターンキーかスペースキー（これらのキーを［決定キー］と呼びます）を押してください。

また、戦闘シーン以外でESCキーを押せば、コマンドメニュー画面に変わります。

キー	説明
カーソルキー テンキー	主人公キャラを上下左右に動かします。コマンドを選ぶときにも使います。移動方向は右のイラストのとおりです。
リターンキー スペースキー	［決定キー］と呼ばれるものです。話したり調べたりするときや、メッセージを進めるときに押してください。
ESCキー	マップ上で押すと、コマンドメニューが表示されます。選択したコマンドをキャンセルしたいときにも使います。

できるだけ多くの人にテストしてもらおう

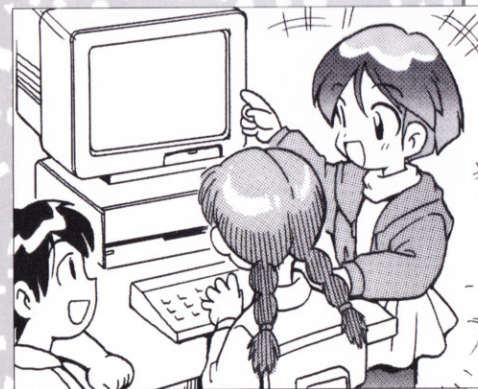
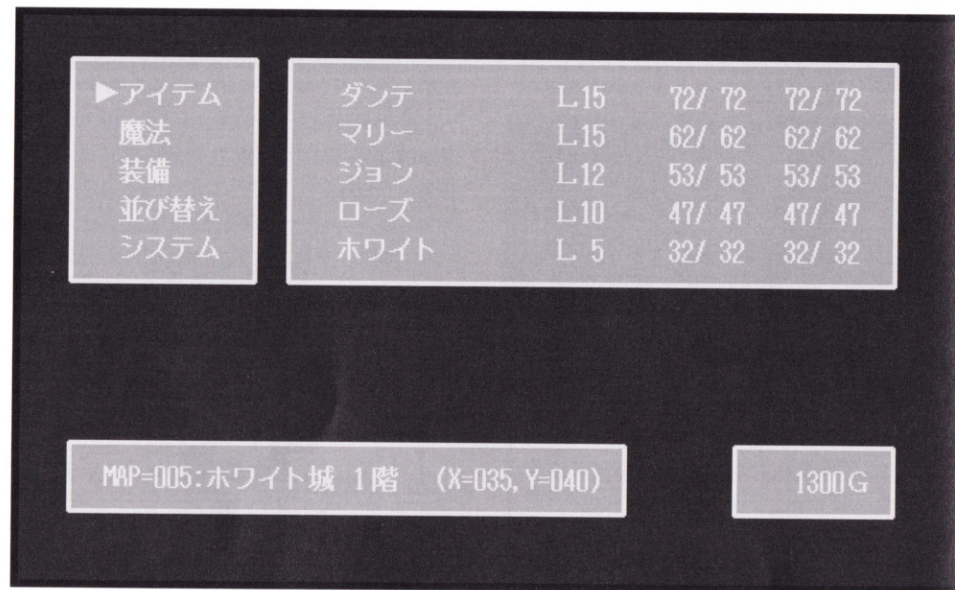
自分で何度もテストプレーをくりかえした後は、家族や友達など、自分以外の人にもテストプレーをしてもらいましょう。自分とは違った目線から作品を評価してもらうのです。気がつかなかったミスを発見してくれることもあるでしょう。

もちろん、より多くの人にプレーしてもらうのがベストです。人それぞれの意見を、数多く聞くことができます。聞いた意見はメモしておき、どこを直せばいいのかという参考にしてください。

ときには好意的でない意見を聞かされるかもしれませんが、感情的にならないように。素直に評価を受け止め、手直ししてください。ひとりよがりのゲームでは、誰も喜んでくれません。遊んで楽しむのは自分以外の人なのですから。

テストプレー画面の見方

▶アイテム	ダンテ	L15	72/ 72	72/ 72
魔法	マリー	L15	62/ 62	62/ 62
装備	ジョン	L12	53/ 53	53/ 53
並び替え	ローズ	L10	47/ 47	47/ 47
システム	ホワイト	L 5	32/ 32	32/ 32

MAP=005:ホワイト城 1階 (X=035,Y=040)　　1300G

アイテム

アイテムを使います。[整理]を選ぶと、そのアイテムがアイテム欄の最後に表示されます。また、値段が0のアイテムは捨てられません。

魔法

魔法を使うためのコマンドです。主人公キャラを選び、表示された一覧から希望の魔法を選んでください。なお、ここでも戦闘用の魔法を使うことができますが、効果はありません。

装備

主人公キャラの装備を変更するコマンドです。まず、どの主人公キャラの装備を変えるのか選んでください。続いて、変更したい装備の上でリターンキーを押します。すると所持アイテムのなかから装備可能なものが表示されるので、装備品を選んでください。

並び替え

主人公キャラが並んでいる順番を変更します。[並び替え]を選ぶと主人公キャラの一覧が表示されます。並べたい順番に主人公キャラにカーソルを合わせたら、リターンキーを押して設定していきましょう。

システム

主人公キャラの行動以外に、プレーヤーがゲーム中に使用するコマンドを集めたものが[システム]です。システムにカーソルを合わせてリターンキーを押すと、セーブ、ロード、デバッグ、終了という4つの項目が表示されます。このなかで[デバッグ]だけは、テストプレーのときにしか現われない、特別な設定になっています。[デバッグ]の各機能は下にまとめてあるので、そちらをご覧ください。

●セーブ

テストプレーの状態を記録します。データ1～4まで4つの記録場所があるので、セーブする場所を選び、リターンキーを押してください。すでにセーブしてあるデータを選ぶと上書きされます。

●ロード

現在のプレーを中断し、保存してあるデータをロードします。1～4までの保存データから、ロードしたいデータを選んでください。ロードが実行されると、今までプレーした内容は無効になります。

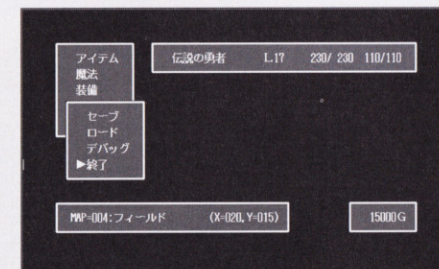
●デバッグ

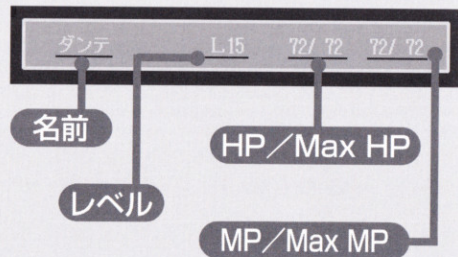
[デバッグ]にはテストプレーを円滑に進めるための機能が用意されています。[スイッチ]と[変数]は、イベントで使用しているそれぞれの状態を自由に変更できます。ある条件を満たしていなければ発生しないイベントのテストをするときに、その効果を発揮してくれるでしょう。

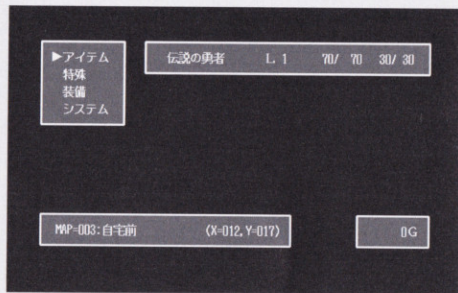
[敵出現]では、マップ上に敵が出現するかどうかを設定できます。敵を出現させたいときは[オン]、出現させたくないときは[オフ]を選んでください。

スイッチ	変更したい[スイッチ]のあるページを選ぶと、スイッチの一覧が表示されます。この一覧では左上が一番小さい番号に、右下が一番大きい番号になっています。一覧のなかで、表示されている番号のスイッチはオンになっています。それ以外に[---]と表示されているスイッチはオフになっています。各スイッチの上でリターンキーを押すたびに、オンとオフが切り替わります。	変数	[変数0～99]を選択すると、現在設定されている変数の一覧が表示されます。変更したい変数の番号を選んで数値を入力すると、その数値が代入されます。メニューに戻るときは、ESCキーを押してください。
		敵出現	[敵出現]にカーソルを合わせリターンキーを押すと、オン(敵キャラが出現する)/オフ(出現しない)の切り替えができます。

●終了

テストプレーを終了させるときは、[終了]にカーソルを合わせてリターンキーを押してください。そのまま、メインメニューへ戻ることができます。もし、プレー中の状態を保存しておきたい場合は、前もってセーブをしておきましょう。

ステータス

パーティーにいるすべての主人公キャラの、現在の状態が表示されます。左から、主人公の名前、レベル、HPと最大HP、MPと最大MPとなっています。毒や麻痺、気絶などの状態に異常がある場合は、レベルの場所にその内容が表示されます。

現在の位置

主人公キャラが現在いるマップの番号と名前、そのマップ上での座標です。マップの名前は、［マップ・シナリオの作成］で設定されたものが表示されます。イベントに不具合があったときは、マップの名前と座標をメモしておくと便利です。ただし、ゲームモードでは表示されません。

所持金額

主人公パーティーが所持しているお金の合計金額です。Dante98IIでは、主人公キャラが手に入れたお金は、主人公パーティー全体のお金として扱われます。

RPGでは、アイテムの値段と主人公キャラが入手するお金のバランスも、ゲームバランスに影響します。ゲームの序盤に大金を持っていて、強力な武器を買えるようになると、ゲームが易しくなりすぎる危険があります。逆にアイテムの値段が高すぎると、お金を手に入れるために戦闘をくりかえすことになります。

何事もほどほどが一番です。プレーヤーが気持ちよく遊べるバランスにしましょう。

テストプレーで注意すること

テストプレーを自分で行なうときは、自分に厳しく、重箱の隅をつつくような細かいところもチェックしなくてはいけません。

たとえば、作者が思ったとおりの順番でプレーヤーがゲームを進めるとは限りません。すると、あらかじめ知っているはずの重要な情報をプレーヤーが聞いておらず、話がチンプンカン、ということになってしまいます。この他にも、重要なアイテムを捨てられてしまったり、脱出できないはずの洞窟からテレポートの魔法で逃げられる……など、さまざまな可能性が考えられます。

テストプレーで特に気をつける点を右のページにまとめました。参考にしてください。

イベントの確認

テストプレーでもっと重点的に行ないたいのが、イベントの動作確認です。

まず、すべてのイベントが実行されるかどうかをチェックしましょう。たとえば、［主人公通過］を［できない］に、［開始条件］を［主人公と重なった瞬間］に設定すると、絶対にイベントを実行できません（イベントに乗れないため、開始条件を満たすことができないからです）。このように、ケアレスミスや勘違いでイベントが動作しない場合があるので、設定を確認しましょう。

また、実行命令の内容も念入りにチェックしましょう。表示される文章に誤字や脱字があれば、それだけで興冷めですね。イベントが思いどおりに動かない場合は、設定された実行命令の順番などに誤りがないかを調べてください。正常に動かないのは、必ず設定にミスがあるからです。

注意 イベントが暴走したらSTOPキー

テストプレーをしているときに、キー入力をまったく受けつけなくなってしまうことがあります。この現象は、設定したイベントに不具合がある場合に起こります。

このような状態になったら、テストプレーを中断するしかありません。STOPキーを押しながらESCキーを押してください。コマンドメニューが表示されたら、［システム］から［終了］を選んでください。メインメニューに戻ります。

続いて［マップ・イベントの作成］を選び、暴走の原因となったイベントを設定しなおしましょう。このような問題があるのは、［開始方法］を［自動的に始まる］に設定した場合か、［イベント行をマーク］と［マークした行へ戻る］の命令で同じイベントをいつまでもくりかえしている場合です。原因をみつけたら、一度実行したイベントを何度もくりかえさないように、内容を修正してください。

シナリオの確認

ゲームの面白さは、シナリオの面白さに比例します。ですから、シナリオに矛盾がないか確認することも大切です。

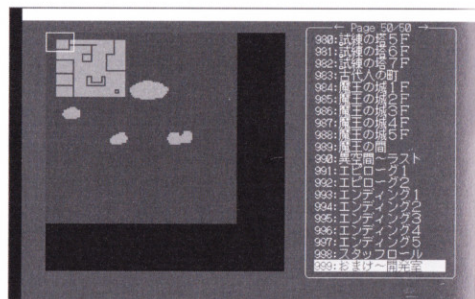
シナリオがひとりよがりになっていませんか。主人公や舞台となる世界のことをさりげなく説明してあげましょう。また、プレーヤーがどのような順番でゲームを進めてもストリーが矛盾しないようにしてください。

ゲームバランスの確認

RPGでは緊張感のある戦闘シーンが、ゲームを盛り上げます。しかしこのバランスが悪いと、敵キャラに倒されてすぐに全滅するか、逆に敵キャラを簡単に倒せすぎて間延びした感じになります。ゲームバランスは、［敵キャラの編集］でテストプレーをこまめに行なうことで調整してください。また、お金とアイテムの値段のバランスも重要です。

ゲームデータの圧縮

Dante98Ⅱはハードディスク専用のソフトですので、完成したゲームを友達に渡したいときなどには、フロッピーディスクにデータをコピーしてやる必要があります。この作業を行なうのが、"ゲームデータの圧縮"です。

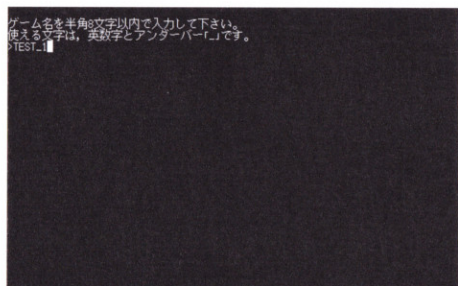
なお、ゲームデータの圧縮を行なって作成したディスクには、エディター部分が含まれていません。ですが、Dante98Ⅱがインストールされていないマシンでも使用可能です。このディスクからインストールしたデータでは、ゲームのみを楽しむことができます。

Dante98Ⅱでは、大容量のゲームを作ることが可能です。大規模なゲームでも、圧縮すればフロッピーディスクに収められます。

操作手順

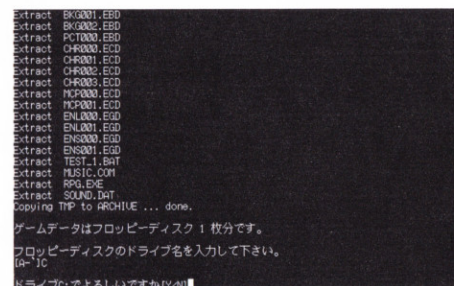
① ゲーム名を入力する

ゲームデータを圧縮するには、メインメニューから［ゲームデータの圧縮］を選んでください。すると、画面が切り替わり、これから圧縮を行なうゲームデータの名前をきいてきます。ゲームデータの名前（以下、ゲーム名と呼びます）をキーボードから入力してください。ゲーム名には、半角で8文字までの名前をつけられます。ただし、ゲーム名には、A～Zのアルファベットと0～9の数字、および"_"（アンダーバー）しか使えません。

ここでつけたゲーム名は、圧縮されたゲームデータのファイル名、データをインストールしたときのディレクトリ名、および起動ファイル名などになるものです。つまり、インストールした後に起動する際にも必要となりますので、忘れないでください。

ゲーム名を入力すると、ゲームデータの圧縮作業が始まります。圧縮作業中は何もする必要はありませんが、ハードディスクの容量が足りないと、圧縮がうまくできない場合もあります。あらかじめ、ハードディスクの容量は、ある程度空けておいてください。確実に行なうなら、ゲームの容量と同じだけの容量が必要です。なお、作業中は、キー入力時にESCキーを押せば、作業を中断できます。

画面にも表示されるように、ゲーム名に使える文字にはいくつかの制限があります。注意して名前をつけるようにしてください。

② 圧縮したデータを出力するドライブを指定する

圧縮作業が終了したら、データをコピーするフロッピーディスクのドライブ名を入力してください。すると、再度ドライブ名の確認をしてきますので、やり直すならNを押します。Yを押すと、コピー作業の開始です。ドライブにフロッピーディスクを入れ、何かキーを押してください。あとは、必要な場合にフロッピーディスクの入れ替えを指示してきますので、画面の指示に従っていけば、作業は終了です。なお、フロッピーディスクは、事前にフォーマットしたものを用意しておく必要があります。フォーマットの方法は、18～19ページを参照してください。ただし、システムディスクにする必要はありません。その場合は、MS-DOSではコマンドの"/S"を除いて入力します。また、Windows3.1およびWindows95では"オプション"の"システムディスクに～"をチェックしないでください。あとは手順どおりでかまいません。

必要なフロッピーディスクの枚数は、圧縮後に表示されます。通常は、1～3枚ぐらいを用意しておくと良いでしょう。

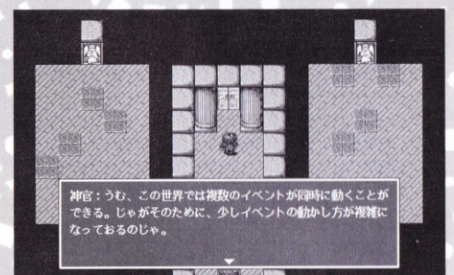
著作権の話

小説や絵画、音楽を初めとした創作物には、著作権が存在します。みなさんがDante98Ⅱを使って作ったゲームにも著作権が存在します。

自分で作ったグラフィックや音楽データ、ストーリー、イベントについては、ゲームの制作者が著作権をもちます。これに対して、インストールディスクに存在するすべてのファイル（Dante98Ⅱ本体のプログラム、サンプルゲーム、収録されたサンプル用のグラフィックや音楽）については、株式会社アスキーが著作権をもっています。

上で紹介した、ゲームの制作者が著作権を有するデータの配布は自由ですが、株式会社アスキーが著作権を有するデータは著作権法で保護されており、無断で複写、複製、配布することはできません。［ゲームデータの圧縮］でできたファイルには株式会社アスキーが著作権を有するデータが含まれています。いかなる場合でも圧縮したゲームデータを配布、販売したり、ネットで流したりすることはできませんので、ご注意ください。

ただし例外的に、「作ったゲームを家族や友達に遊んでもらう」といった、ごく限られた人数へのゲームディスクの配布は認められています。この場合も、ゲームを遊ぶための起動ファイルなどの著作権は株式会社アスキーが有するため、いかなる場合も販売することはできません。

作ったゲームを大勢の人に遊んでもらいたい場合は、136ページから紹介しているコンテストにご応募ください。優秀な作品には規定の賞金が贈られた上、株式会社アスキーから発行される書籍などに掲載される場合があります。

［ゲームデータの圧縮］でできたファイルは、著作権法で保護されています。いかなる場合でも、無断で複写、複製、配布することはできません。ネットで流したり、販売することもご遠慮ください。

圧縮されたデータを使うには

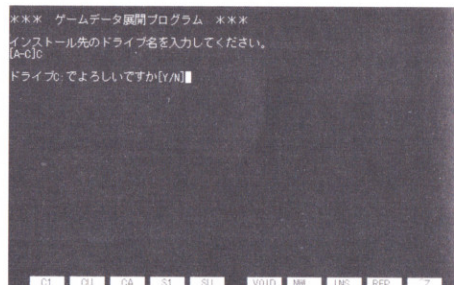
圧縮されたデータを使うには、まずデータを"インストール"する必要があります。インストールは、以下の手順で行なってください。

まず、インストールさせるマシンを起動します。マシンが起動したら、20ページを参考にして、画面を"A>"の状態にしてください。ただし、Windows95の場合は、方法が異なります。f・8キーを押しながらマシンを起動させ、メニューが表示されたら"コマンドプロンプトのみ"を選択してください。

画面が"A>"の状態になったら、圧縮されたデータが入ったフロッピーディスクの1枚目をドライブに入れます。その後、右に示したコマンドを入力してください。

すると、インストールプログラムが起動します。画面の指示に従い、まずデータをインストールするドライブを選択してください。何度も言うように、Dante98IIはハードディスク専用です。必ずハードディスクドライブを選択してください。ここでESCキーを押せば、インストールを中断することができます。ドライブ名を選択した後は、画面の指示に従い、完了のメッセージとゲームの起動方法が表示されたら、インストール作業は終了です。

圧縮されたデータを
インストールするコマンド

B: [リターン]
(B:はフロッピーディスクのドライブ名)
UNPACK [リターン]

インストールプログラムを起動すると、写真のような画面になります。インストールするドライブを選択してください。

インストールしたゲームの起動方法

インストール作業が終了すれば、あとは起動コマンドを入力するだけでゲームが始まります。起動コマンドは、以下のとおりです(インストール後にも表示されます)。

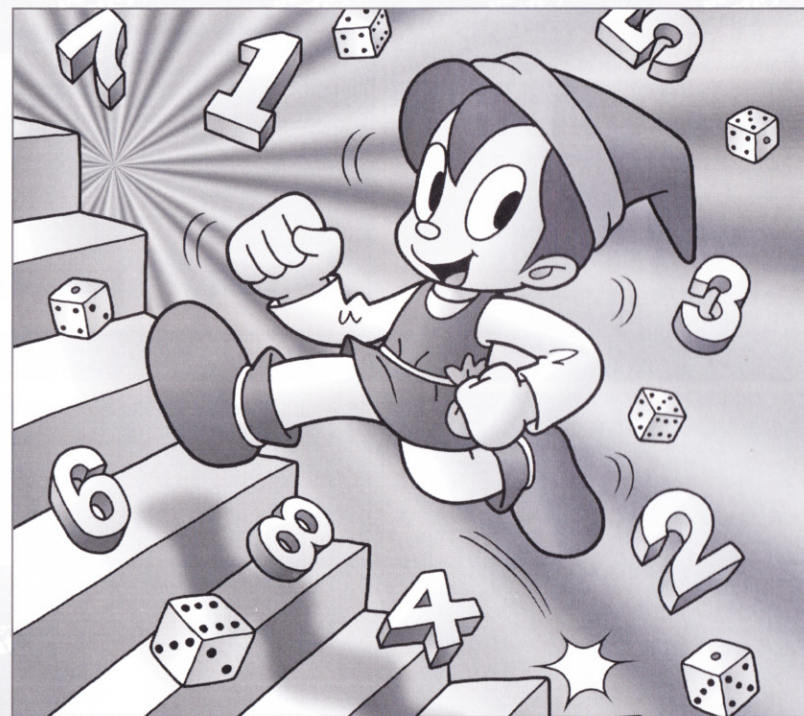
A: [リターン]
CD ¥GAME [リターン]
GAME [リターン]

"A:"にはインストールしたハードディスクのドライブ名、"GAME"にはゲームデータを圧縮したときにつけたゲーム名が入ります

ゲームを起動した後の操作方法は、基本的にテストプレーと同じです。ただし、[デバッグ]とSTOPキーが使えなくなります。なお、ゲームを動作させるのに必要な条件は、Dante98IIのものと同じです。インストールしたゲームがうまく動作しない場合は、本誌の外箱を参照して、必要な条件を満たしていることを確認してください。

また、一度圧縮したゲームデータから、エディターを起動させることはできません。

ゲームを作ってみよう

応用編

ここからは、上級者向けに用意された機能について説明していきます。少し難しい部分もありますが、この本を読みながら機能を確認すれば、きっと理解できるでしょう。Dante98IIマスターを目指すのならば、ぜひ覚えておきたい内容ばかりです。

●マップチップの通行設定●

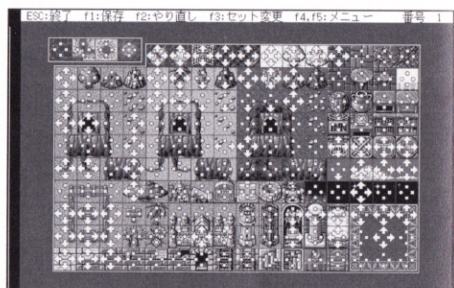
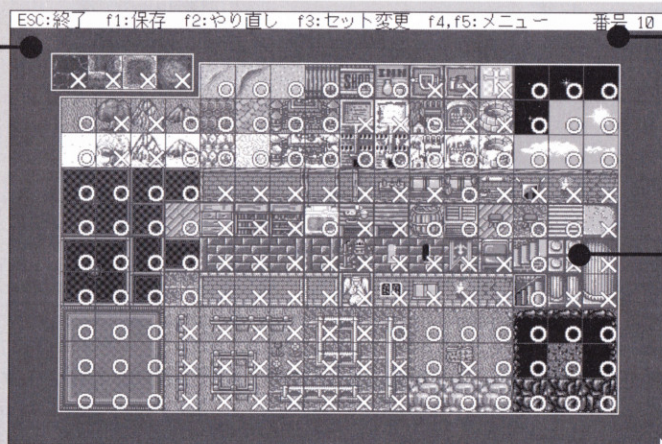
［マップチップの通行設定］では、マップチップに「通れる、通れない」などの性格づけを行ないます。ゲーム作りに慣れてきたら、ぜひ活用したい機能のひとつです。

作業を始める前に

マップを作るときに欠かせない［マップチップセット］には、豊富なサンプルが用意されています。しかし、ゲーム作りに慣れてくると「壁のチップを通り抜けられるようにしたい」という具合に、マップチップの設定内容を変更したくなることがあるでしょう。

そんなときは、この［マップチップの通行設定］で必要な作業を行なってください。ゲーム作りの幅が広がります。

マップエディターの見方

ESC:終了　f1:保存　f2:やり直し　f3:セット変更　f4,f5:メニュー　番号 10

マップ番号

現在エディットしているマップチップセットの番号です。マップチップセットは最大で1000枚まで作成できます。

海チップ

最上段の左から4つめまでのチップは［海チップ］という特別なパーツです。102ページをご覧ください。

その他のマップチップ

［海チップ］以外のマップチップです。チップに上に表示されるマークの意味は101ページをご覧ください。

用意されたメニュー

f·3	セット変更	エディットしたいマップチップセットの番号を入力してください。そのマップチップセットを画面上に読み込みます。
f·4	通行の設定（ブロック）	主人公キャラがそのマップチップを「通れるか、通れないか」を設定します。マップチップをクリックして設定を変更してください。
	通行の設定（4方向）	そのマップチップ上で、主人公キャラが通れる方向を設定します。矢印が向いている方向から通ることができます。
	階層の設定	マップチップの階層（高さ）を設定します。異なる階層に主人公キャラが直接移動することはできません。
	敵出現倍率の設定	そのマップチップ上での、敵キャラの出現倍率を設定します。倍率は［出現する敵の設定］（61ページ参照）が基本になっています。
	戦闘背景の設定	そのマップチップ上で敵キャラと遭遇したときの戦闘背景を設定します。ファイル番号を入力してリターンキーを押してください。
f·5	上階層と下階層を反転	［階層の設定］で設定した［上階層］と［下階層］の設定を一瞬で入れ替えます。そのマップ上のすべての階層が入れ替わります。
	戦闘背景を一括設定	そのマップチップセットに設定してあるすべてのチップに、同じ戦闘背景を一括で設定します。ファイル番号を入力してください。
	戦闘背景の確認	設定した戦闘背景を確認します。確認したい戦闘背景のファイル番号を入力して、リターンキーを押してください。
	ほかのセットのデータをコピー	他のマップチップに設定した通行設定のデータだけを読み込みます。グラフィックは変更されません。
	このデータをオールクリア	そのマップチップセットに設定した通行設定のデータを破棄します。グラフィックは変更されません。

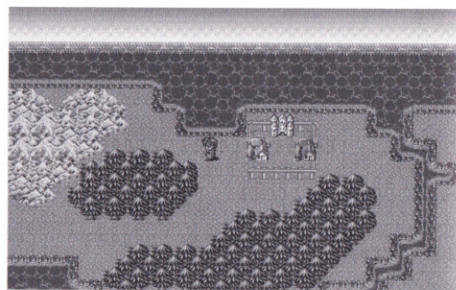
マーク早見表

○	主人公キャラが通れるマークです。床のチップなどに設定しましょう。	・	このマークのある方向からは、主人公キャラがチップの上に移動できません。	S	階層設定の影響を受けません。階段のチップなどはこの設定にしてください。
×	主人公キャラが通れないマークです。壁のチップなどに設定しましょう。	上	［上階層］のマークです。［下階層］のチップからは直接移動できません。	☠	敵キャラの出現倍率です。このマークが増えるごとに出現倍率が増えます。
★	主人公キャラがくぐれるマークです。下を通れるチップに設定してください。	下	［下階層］のマークです。［上階層］のチップからは直接移動できません。	243	設定された戦闘背景のグラフィック番号です。戦闘中はこの背景が表示されます。
✥	主人公キャラはそのチップの上に、矢印の向いている方向からだけ移動できます。	上下	［上下階層］のマークです。［上階層］からも［下階層］からも移動できます。		

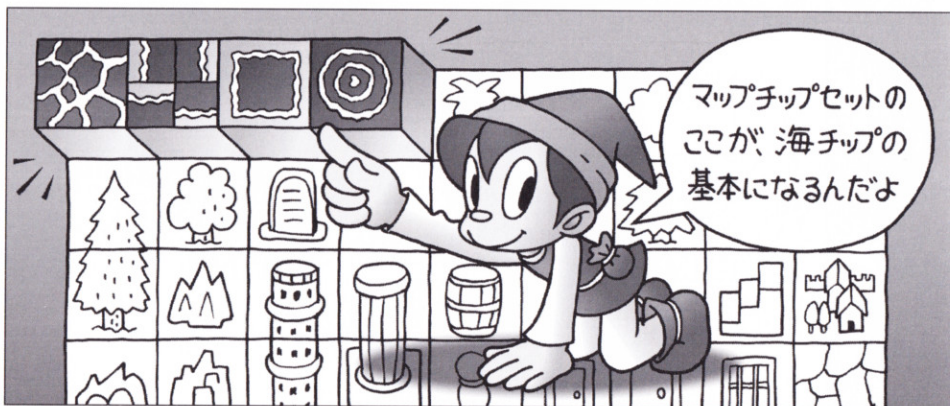
海チップについて

マップチップセットの左上にある4つのチップは、枠で囲まれています。この4つのチップのことを［海チップ］と呼びます。

海チップとは、名前のとおり海や湖などの水面を作るためのチップです。この上は原則として主人公キャラは歩くことができず、［船］として設定した乗り物で移動します。

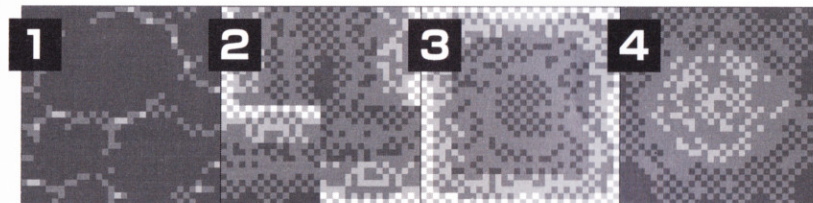
また、水面と陸地が接するところに、自動的に海岸線を作ってくれる機能が用意されているのも特徴のひとつです。ここでは、この海チップについて説明します。

［海チップ］は、文字どおりの"海"の他に、湖や川など、すべての水面を表現するために使います。

海岸線自動作成機能

海チップを画面上に配置すると、海チップとその他のチップが接する部分に、自動的に［海岸線自動作成機能］が働きます。これは、海と陸地が接する部分に海岸線を作ることで、マップを本物らしく見せる機能です。この機能は、マップチップを配置するときにSHIFTキーを押すことで、一時的に無効にできます。たとえば、海の上に氷山のチップを配置したい場合を考えてみましょう。海チップと氷山のチップ（その他のチップ）が隣接すると、海岸線自動作成機能が働いてしまいます。そんなときは、最初に海の部分をエディットしておいてください。そして、最後にSHIFTキーを押しながら氷山のチップを配置すれば、問題ありません。

海チップを置き換えるには？

サンプルとして用意されている海チップが気に入らない場合は、自分で描いた海チップを利用することもできます。そのときには、いくつかの注意が必要です。

まず、128ページをよく読んで、マップチップセットを用意しましょう。海チップは必ず、マップチップセットの最上段の左から4つまでのチップに保存してください。この位置に設定されたチップが、自動的に［海チップ］として設定されます。

各海チップに設定する内容は、下のグラフィックを参考にしてください。このとおりに設定しないと、海岸線の自動作成機能がうまく働かないので、気をつけましょう。

1 海面

もっとも基本的な海チップです。［マップ・シナリオの作成］で水面を作成したいときは、画面上にこのマップチップを配置していきましょう。

2 海岸A

チップを4分割し、左上には「左半分が陸」、右上には「右半分が陸」、左下には「上半分が陸」、右下には「下半分が陸」の海岸線を描いてください。

3 海岸B

チップの中央に水面を描き、それを囲むように各辺に海岸線を描いてください。このとき、各辺の海岸線の幅は均一になるように調整しましょう。

4 海岸C

チップの中央に、陸と水面の間にできる"浅瀬"を円状に描いてください。浅瀬を囲む部分は、海面と同じ様な水面のグラフィックにしておきましょう。

海チップをもっと使いたいときは？

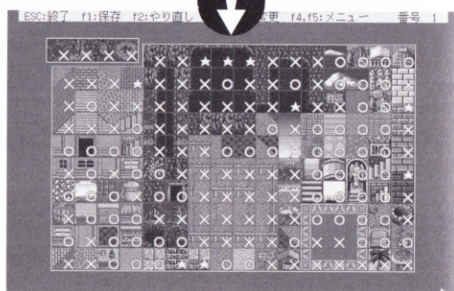
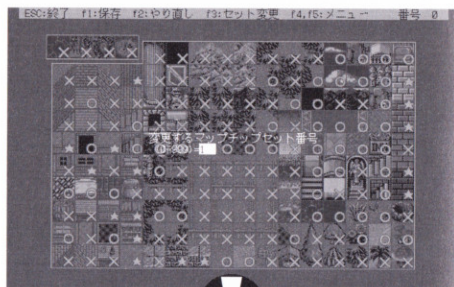
先ほど説明したように、ひとつのマップチップセットで［海チップ］として設定できるのは、最上段の左から4つめまでのチップです。では、「海と湖の色を変えたい」など、複数の海チップを使いたい場合はどうすればいいのでしょうか。一番いい方法は、マップを「海のマップ」と「湖のマップ」という具合に複数に分ける方法です。そして、それぞれのマップに、違う色の［海チップ］を用意しておけば問題ありません。どうしてもひとつのマップチップセットで異なる海チップを使いたいときは、水面のグラフィックを［その他のマップチップ］に設定してください。ただし、［その他のマップチップ］に設定したマップチップには、［海岸線自動作成機能］が働きません。

マップチップを読み込もう

［セット変更］を選択

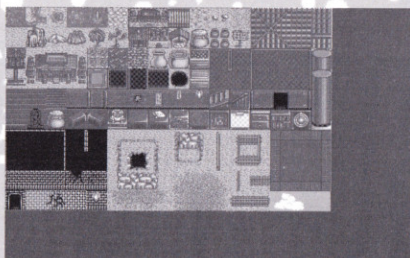
ここからはマップチップの通行設定を具体的に説明します。そのためには、編集したマップチップを画面に読み込まなくてはいけません。メニューから［マップチップの通行設定］を選んだら、f·3キーを押して［セット変更］を実行してください。すると、写真のようなウィンドウが表示されます。

セット番号を入力

続いて、画面に読み込みたいマップチップセットの番号を入力してください。リターンキーを押すと、そのセットが表示されます。このとき、入力した番号にマップチップセットのグラフィックが設定されていないと、画面に何も表示されません。［グラフィックコンバータ］で必要な設定をしましょう。

あらかじめグラフィックを読み込んでおくこと

読み込んだマップチップセットにグラフィックが設定されていないと、画面がまっ暗になってしまいます。こんなときは、メインメニューから［グラフィックコンバータ］を選び、［マップチップセットを読み込む］を実行しましょう。

特に、自分でオリジナルのグラフィックを用意したときなどは、設定を忘れてしまいがちです。マップチップセットは最大で1000まで用意できます。余裕があれば、ひとつのマップごとに専用のマップチップセットを用意するといいでしょう。

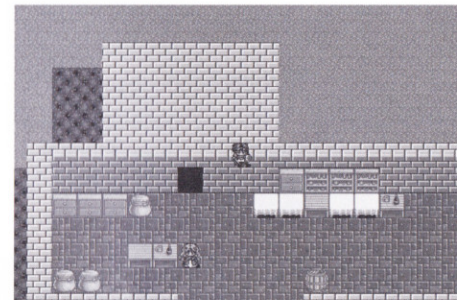
読み込んだマップチップセットにグラフィックが設定していないと、上のような画面になります。

オリジナルのグラフィックを使いたい場合は、必ず［グラフィックコンバータ］でデータを読み込んでください。

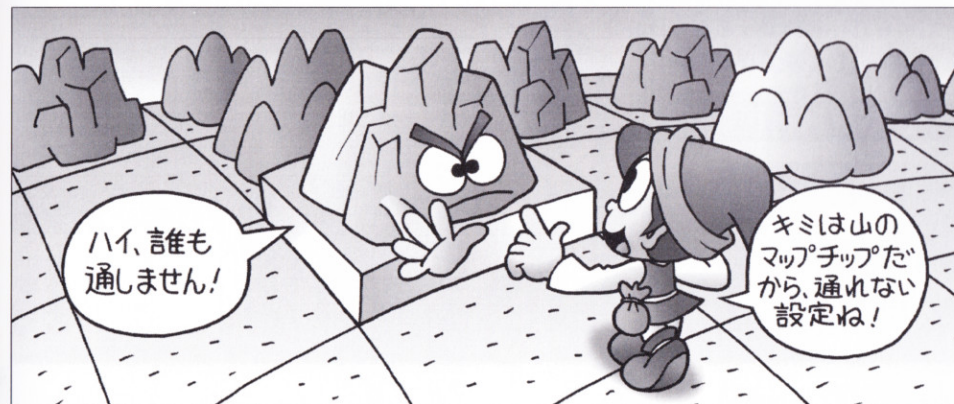
マップチップの編集

f·3に用意された機能

通行の設定（ブロック）

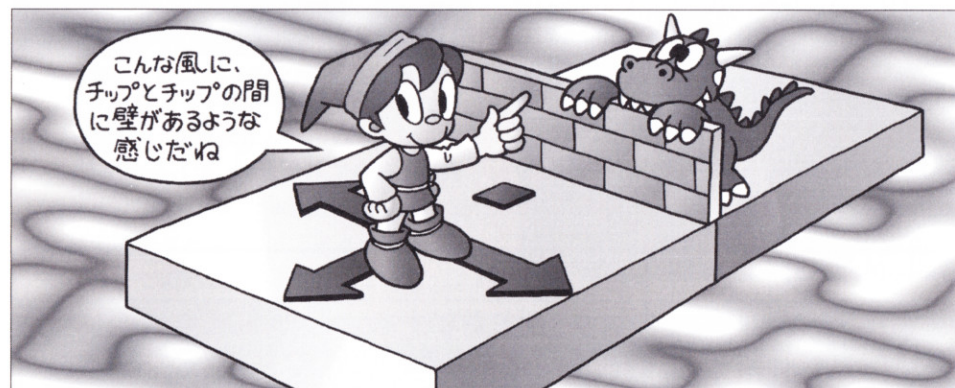
マップチップの通行設定のなかでももっとも基本的な「通れるか、通れないか」の設定をします。特に凝ったマップを作るのでなければ、この［通行の設定（ブロック）］だけを設定して作業を終了してもかまいません。

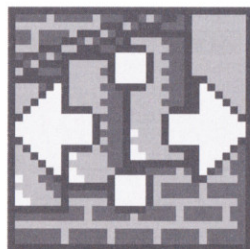
マップチップには、［○（通れる）］、［×（通れない）］、［☆（くぐれる）］のいずれかを設定できます。マップチップを左クリックするたびに設定が変わるので、希望のものを選んでください。各設定の詳しい内容は下の表にまとめてあります。そちらを参考に、ふさわしい内容を設定しましょう。

［通行の設定（ブロック）］を変更すれば、壁を通り抜けることもできます。いろいろな通行設定を試してみましょう。

○	×	☆
通れる	通れない	くぐれる
そのマップチップの上を主人公キャラが通過できます。主人公が歩ける床や草原などに設定しましょう。	そのマップチップの上を主人公キャラが通過できません。壁や棚などの障害物に設定しましょう。	マップチップの下を主人公キャラが通過します。"アーチ"などのチップを用意し、立体感を表わしましょう。

通行の設定（4方向）

［通行の設定（4方向）］では、そのマップチップの上に主人公キャラがどの方向から移動できるのかを設定します。マップチップを左クリックするたびに、矢印と四角形のマークが切り替わります。主人公キャラは矢印がある方向から、そのマップパーツに移動することができます。四角形のある方向からは通行禁止になり、移動できません。下のイラストのように、「四角形が設定された方向には壁があって移動できない」という状態をイメージしてもらえばよくわかるでしょう。

この機能は、特定の方向からしか移動してほしくないマップチップに設定します。たとえば、下の写真のような階段のチップは、上下からは移動できないほうが、より本物らしく見えますね。この場合は、左と右からだけ通行できるように設定すればいいのです。

めんどうがらずに設定すれば、より本物らしいマップを作ることができます。チップの特徴に合わせた設定を工夫してください。

実際に、階段のパーツに4方向の通行設定をしてみましょう。下の写真のパーツを、左と右からだけ移動できるように設定し、テストプレーをしてみてください。

左右を通行可能にした場合

まず、［セット変更］を選んでサンプル番号000番のマップチップセットを画面に読み込んでください。そして［通行の設定（4方向）］を選び、右から3番目、上から6番目の階段にカーソルを合わせます。あとは、左と右から通行ができるよう、左の写真のような設定をしましょう。

テストプレーを行なうと……

通れる

階段の左右から移動すると、主人公キャラはチップの上を通れます。階段が左右を向いているので、自然に見えますね。

ところが、階段の上下から移動しようとしても、主人公キャラがチップの上を通れません。みなさんも、実際に確かめてください。

通れない！

階層の設定

階層ってなんだろう？

105ページで紹介したように、主人公キャラは［通行の設定（ブロック）］で［☆］に設定したチップの下をもぐって移動します。このように、［通行の設定］では、主人公キャラがマップチップの上に乗るのか、下をくぐるのかを設定することができます。この他、階層を設定する機能も用意されています。それが［階層の設定］です。

［階層の設定］では、［上］と［下］というふたつの階層を設定できます。このふたつの階層は、下のイラストのように段差になっていて、それぞれを移動することができません。「城の1階と2階」というように、階層をはっきりと区別して表現したいときは、［階層の設定］で必要な作業をしてください。

このとき、［上］階層のチップと［☆］チップでは、どちらが高いのでしょうか。結論からいえば、［☆］のチップのほうが高いのです。これは、［☆］のチップが階層の上下を問わずに［くぐれる］チップだからです。［☆］に設定したチップを主人公キャラが通るときは、必ずそのマップチップの下をくぐることを覚えておきましょう。

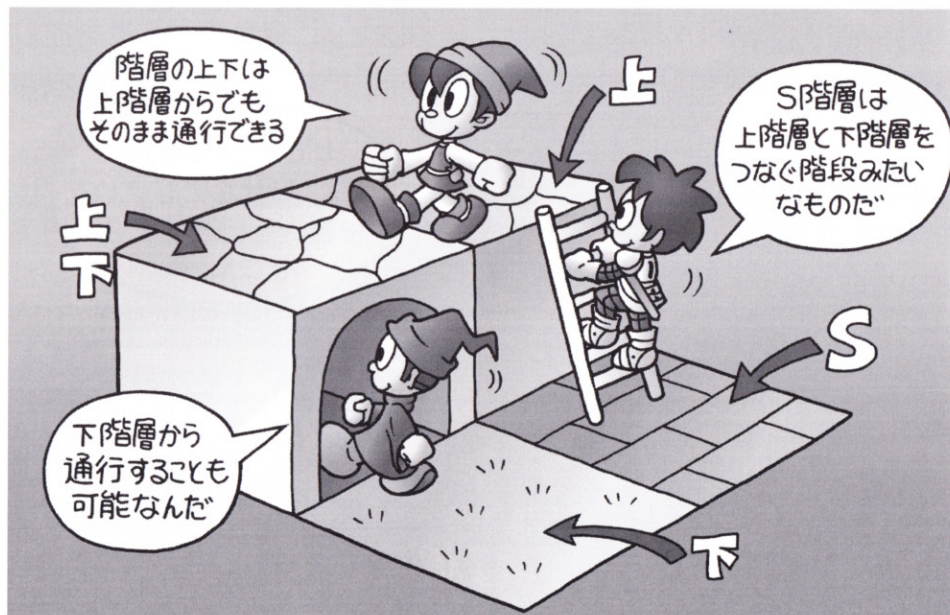
［通行の設定（ブロック）］と［階層の設定］の両方を設定した場合は、それぞれの位置を混同しがちです。108ページからの［階層の設定］の説明もよく読み、両者の違いをしっかりと理解しておきましょう。

階層の種類について

［階層の設定］は、マップチップの高さを表わしたいときに使う機能です。Dante98 IIでは、［上］と［下］のふたつの高さを設定できます。下のイラストで説明しているように、異なる階層同士を直接行き来することはできません。これは、階段やハシゴがなければ1階から2階に移動できないことをイメージしてもらえれば、わかりやすいと思います。

1階と2階を結ぶ階段の役目をするのが、［S］という設定です。この階層からは、上、下、どちらの階層へも移動できます。

このほかに、［上下］という階層があります。この階層からは、上、下、どちらの階層へも移動できます。ただし、［S］階層とは異なるので注意してください。下のイラストで説明しているように、［上下］階層のマップチップにはふたつの階層が同時に存在しているのです。ですから、［上］の階層から［上下］階層に移動したときは、主人公キャラがマップチップの上にいます。しかし、［下］の階層から［上下］階層に移動したときは、マップチップの下にもぐります。

上	下	上下	S
2階建ての建物の2階にあたる階層です。ここから隣り合う［下］の階層に、直接移動することはできません。	2階建ての建物の1階にあたる階層です。ここから隣り合う［上］の階層に、直接移動することはできません。	2階建ての建物の1階と2階が同時に存在する階層です。下の階層から移動すると、主人公がもぐります。	2階建ての建物の階段にあたる階層です。ここから隣り合う上、下の階層に、直接移動することができます。

実際に作ってみよう

これまでの説明で、［階層］の概念は大体ご理解いただけたと思います。では、実際に［階層の設定］を行ない、その仕組みをしっかり確認しておきましょう。

まず、［マップチップの通行設定］でサンプルの000番を画面上に読み込み、続けて［階層の設定］を選んでください。そして、左から4番目、上から7番目のチップ（石の床）を［下］の階層に、左から4番目、上から5番目のチップ（木の床）を［上］の階層に、右から3番目、上から6番目のチップ（階段）を［S］の階層に、左から2番目、下から2番目のチップ（赤い敷物）を［上下］の階層に設定し、データを保存してください。

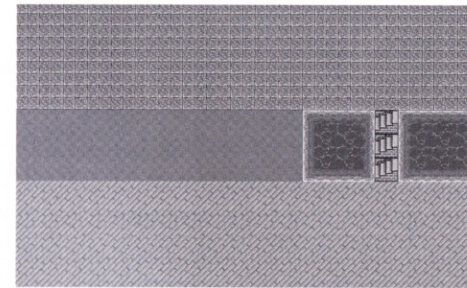
次に、メインメニューから［マップ・シナリオの作成］を選び、［マップチップセットの変更］で000番のファイルを読み込んでください。そして、先ほど階層の設定を行なったマップチップを使ってマップを作ります。

まず、石の床のチップを20×10の長方形に並べてください。このチップは［下］の階層なので、1階に相当します。この石の床のチップのすぐ下に、木の床のチップを同じく20×10の長方形に並べてください。このチップは［上］の階層なので、2階に相当します。

ここで［テストプレー］をしてみましょう。すると、石のチップと木のチップは接していますが、移動できません。これは、それぞれのチップの階層が異なるためです。

今度は石の床と木の床の境界に、階段のチップをひとつ置いてください。ふたたびテストプレーをすると、この階段を通っていけば、石の床と木の床を行き来できるはずです。このように［S］の階層に設定したチップからは、上、下、どちらの階層にも移動できます。

最後に、石の床と木の床の境界に、［上下］の階層に設定した赤い敷物のチップを20×5の長方形に並べてみましょう。テストプレーをすると、石の床から敷物に移動した場合は、主人公キャラが敷物の下にもぐります。そして、木のチップから敷物に移動すると、主人公キャラは敷物の上を歩きます。

この作業を実際に行なえば、階層の仕組みがよくわかります。めんどうくさがらずに、一度は作業を行なってみましょう。

上の写真のようなマップを作ってテストプレーをしてみましょう。主人公キャラがどのマップチップとどのマップチップを行き来できるのかを確認することで、階層の仕組みがわかるはずです。

［上］の階層と［下］の階層を直接移動することはできません。

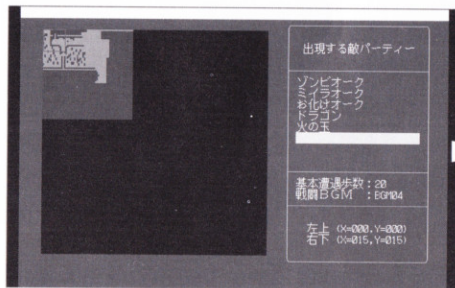
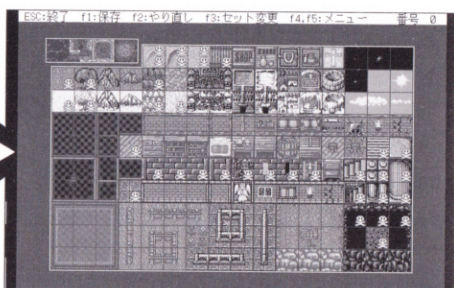
しかし、間に［S］の階層を置くと移動できます。

敵出現倍率

そのマップチップ上で敵キャラと遭遇する確率を設定します。まず、［マップ・シナリの作成］の［出現する敵の設定］を選んでください。敵キャラと遭遇するまでに主人公キャラが平均して歩く［基本遭遇歩数］が、遭遇する確率の基本となる数値になります。

敵出現倍率は、［基本遭遇歩数］で決められた敵キャラとの遭遇確率を0～3倍に設定することができます。マップチップをクリックするたびに、ガイコツのマークの数が0～3で変わります。ガイコツマークがひとつのときは、基本遭遇歩数で決められた遭遇確率が1倍になっています。以後、マークが増えるたびに確率は2倍、3倍となります。マークがない場合は、敵キャラは表示されません。

敵と遭遇する"確率"自体を変更したいときは、あらかじめ［出現する敵の設定］の［基本遭遇歩数］を変更する必要があります。そして、［敵出現倍率］で"何倍の確率"で遭遇するのかを設定しましょう。

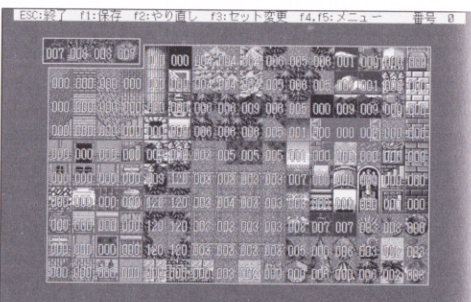
敵出現倍率は、そのマップ全体に有効です。砂漠のマップチップの敵出現倍率を3倍にした場合、そのマップ上のすべての砂漠のチップで出現率が3倍になります。

「どのくらい歩くと、敵キャラと遭遇するのか」という確率（基本遭遇補数）を、［出現する敵の設定］で設定しておきます。

マップチップごとに敵キャラとの遭遇確率を変更したいときは、［敵出現倍率］の設定を行ないましょう。

戦闘背景の設定

そのマップチップ上で戦闘に入ったときの、戦闘背景のグラフィックを設定します。

マップチップ上の数字は、戦闘背景のグラフィックのファイル番号を表わします。数字の上を左クリックすると数字が増え、右クリックすると数字が減ります。設定したいグラフィックの番号に変更してください。

戦闘背景は、そのマップチップのグラフィックに合わせたほうがいいでしょう。森のマップパーツの上には、サンプルグラフィック（森）を選ぶといった具合です。

設定したグラフィックは、f・5キーに用意された［戦闘背景の確認］で確認できます。詳しくは右のページをご覧ください。設定した戦闘背景は、そのマップ全体に有効です。ただし、［グラフィックコンバータ］で戦闘背景を読み込んでいないと利用できません。

画面上の数字は、戦闘背景のグラフィックの番号です。何番がどんなグラフィックなのかをメモしておくといいでしょう。

f·5に用意された機能

上階層と下階層を反転

［階層の設定］で設定した［上］の階層と［下］の階層を入れ替えます。この命令は、そのマップチップセット全体に有効です。ただし、［上下］と［S］に設定された階層は変化しないので、注意してください。

この機能は、画面に［階層の設定］が表示されていなくても有効になります。しかし、階層が変更されたのかどうか混乱するので、なるべく［階層の設定］を表示した状態で作業をするのがいいでしょう。

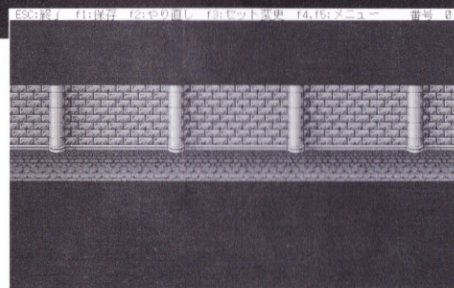
反転した階層を元に戻したいときは、もう一度この命令を実行してください。

戦闘背景を一括設定

そのマップチップセットに、すべて同じ戦闘背景を一括設定します。この命令を選ぶと、設定する戦闘背景のグラフィックのファイル番号を聞かれます。0～999の数値を入力してリターンキーを押してください。設定したグラフィックは、［戦闘背景の確認］で画面上に表示させることができます。

この機能は、ひとつのマップチップセットで同じ戦闘背景を多く使うときに便利です。最初に［戦闘背景を一括設定］で基本となる戦闘背景を設定しましょう。それから必要なチップだけ設定を変更すれば、効率的です。

戦闘背景の確認

戦闘背景としてDante98Ⅱに読み込まれたグラフィックを表示します。［戦闘背景の確認］を選んだら、表示したい戦闘背景のファイル番号を入力してリターンキーを押してください。すると、画面上にそのグラフィックが表示されます。その状態で何かキーを押すと、元の画面に戻ります。ただし、グラフィックをDante98Ⅱに読み込んでいないと、「ファイルがありません」と表示されます。

画面の中央に、指定した戦闘背景のグラフィックが表示されます。元の画面に戻るには、何かキーを押してください。

ほかのセットのデータをコピー

指定したマップチップセットの通行設定だけを読み込みます。グラフィックは読み込みません。ファイル番号を入力してください。

このデータをオールクリア

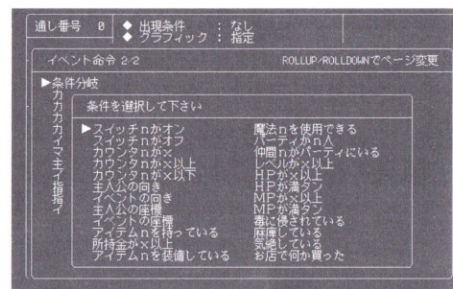
画面上に表示されているマップチップセットの通行設定だけを破棄します。グラフィックは変更されません。通行の設定をやり直したいときに便利な機能です。

実行命令の説明（応用編）

ここからは、イベント命令の２ページ目にある高度な命令について説明していきます。読むだけでなく、試行錯誤を繰り返して理解してください。

条件を判断して分岐する

たとえば、"勇者の剣"というアイテムを主人公が持っていないと、倒せないボス敵がいるとしましょう。この処理をイベントの命令で行なう場合は、「主人公が"勇者の剣"を持っている」ことを条件として、「持っている場合」と「持っていない場合」で、イベントの処理を分岐させることになります。こういった、"条件"を判断して、処理を"分岐"する場合に使うのが、条件分岐という命令です。

実は、さきほど挙げたような「アイテムを持っているかどうか」といった条件であれば、イベントの出現条件に設定するだけで済みます。しかし、この条件分岐という命令では、イベントの出現条件よりもさまざまな条件が

イベントの"出現条件"の場合では４種類だけですが、この"条件分岐"の命令を使えば、24種類もの条件を自由に設定できます。

設定できるほか、命令を連続して組み合わせることで、複数の条件を満たしている場合に発生するイベントも作ることが可能です。

設定方法

イベント命令の条件分岐を選ぶと、さらに条件として設定可能な24種類の項目が表示されます。このなかから、任意のものを選んで決定してください（条件については下で説明しています）。すると、イベントの詳細には、自動的に"条件"と"条件分岐終了"がカーソル位置に挿入されます。ここで、条件の行に合わせてリターンキーを押せば、すでに設定した条件を修正することも可能です。条件の行と条件分岐終了の行の間には空白の行があり、ここに挿入された命令が、条件を満たしたときに実行される命令となります。つまり、条件が満たされた場合のみ、条件の行から条件分岐終了の行までが実行されるわけです。たとえば、複数の条件を設定したい場合なら、条件と条件分岐終了の間に、さらに条件分岐を設定すればいいことになります。条件分岐終了の行以降は、条件成立の成否に関わらず実行されますので注意してください。

設定できる条件

- **スイッチｎがオン**
- **アイテムｎを持っている**
- **仲間ｎがパーティーにいる**
- **所持金がｘ以上**
- **スイッチｎがオフ**

イベントの出現条件に設定できる内容と同様の条件です。スイッチに限って、オフの場合を指定することができます。

- **変数ｎがｘ**
- **変数ｎがｘ以上**
- **変数ｎがｘ以下**

変数の状態によって判断する条件です。変数番号と数値を指定してください。

- **イベントの向き**
- **イベントの座標**

イベントが、指定された状態のときに、条件が満たされるものです。このイベントなのか、他のイベントなのかを選択し、他のイベントを選んだ場合は、イベントの通し番号を入力してください。

- **主人公の向き**
- **主人公の座標**
- **アイテムｎを装備している**
- **魔法ｎを使用できる**
- **パーティーがｎ人**
- **レベルがｘ以上**
- **ＨＰがｘ以上**
- **ＨＰが満タン**
- **ＭＰがｘ以上**
- **ＭＰが満タン**
- **毒に侵されている**
- **麻痺している**
- **気絶している**

主人公キャラが、指定された状態のときに、条件が満たされるものです。条件によっては、パーティーのなかの誰かひとり、またはパーティー全員といった指定をすることもできます。

- **お店で何か買った**

同じイベント内でお店の処理を実行している場合に、プレーヤーが何か買い物をしていれば条件が満たされるものです。

変数を操作する

"スイッチ"をさらに便利にしたモノが、この"変数"です。変数は、スイッチのように、オンとオフではなく、数値をセットすることができます。そして、変数にセットした数値は、加減算することも可能です。また、変数には"乱数"（下のコラムを参照）もセットすることができます。使用できる変数は、全部で100個あり、0～99の番号で管理されています。なお、変数にセットできる数値は、0～99までです。たとえば、90に10を加算しても99にしかなりませんし、10から20を減算しても、結果は0となります。

設定方法

●変数の値をセット

指定された変数に、指定した数値をセットする命令です。変数番号と、その変数にセットする数値を入力してください。なお、この命令で値をセットしていない変数には、すべて0が初期値として入っています。

●変数の値を増やす
●変数の値を減らす

指定された変数に、セットした数値を変化させる命令です。数値を変化させた変数番号と、加減する数値を入力してください。

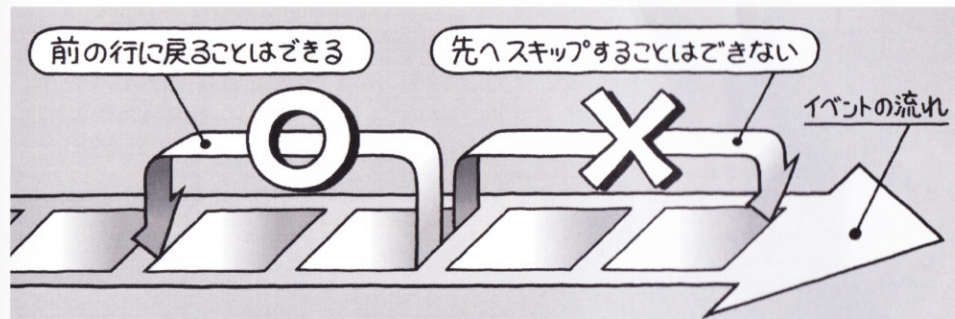
●変数に乱数を代入

変数に乱数をセットします。変数番号と、0からいくつまでの範囲で乱数を発生させてセットするかを入力してください。

乱数って何？

最近のRPGでは、ルーレットなどがミニゲームとして入っているものがありますよね。そういった、"時の運"に頼るようなイベントを実現する場合に必要となってくるのが、この"乱数"です。乱数とは、ひとことでいうならば"いい加減な数値"と言えます。たとえば、サイコロを思い浮かべてみてください。サイコロは、その時々によって出る目の数が変わりますよね。このように、「何が出るかわからない数値」が乱数なのです。乱数を使えば、予測のつかない展開を演出ができます。

イベントの流れを制御する

同じ動作を何度も実行させるときに便利なのが、"イベント行をマーク"、"マークした行へ戻る"、"イベント処理を中断"の命令です。ここでは、これらをまとめて、"イベントの流れを制御する命令"と呼びます。繰り返したい命令の最初の行で"イベント行をマーク"して、繰り返したい命令の最後で"マークした行へ戻る"というのが、この命令の基本的な使い方です。しかし、このままですと、永久に同じ命令を繰り返すことになってしまいます。そこで必要になるのが、イベントの実行を打ち切らせる"イベント処理を中断"という命令です。これを"条件分岐"の命令などと組み合わせ、条件が満たされたときにイベント処理を中断させるようにしてください。これで、イベントが永久に繰り返されることはなくなります。ただし、この命令では、後にマークした行にスキップできません。

設定方法

●イベント行をマーク

現在カーソルのある行にマーク（目印）をつけます。マークは1～4番の4種類を設定可能です。ただし、この"イベント行をマーク"は、命令が実行されるまで有効になりません。同じマーク番号を複数行に設定した場合は、一番最後に実行された行が有効となります。

●マークした行へ戻る

"イベント行をマーク"で設定された行へ戻ります。どのマーク番号へ戻るかを指定してください。マークされた行を実行していなかった場合は、一番初めの行へと戻ります。

"イベント処理を中断"は、単体でも使うことができます。この命令をうまく使えば、イベントが簡潔に記述できるはずです。

●イベント処理を中断

その後の命令の有無に関わらず、この命令が実行された時点で、現在実行している無条件でイベントの処理を中断します。

複数のキャラを同時に動かす

Dante98IIのイベントにおいて最大の特徴とも言えるのが、この"キャラの同時移動"です。一度に複数のキャラを動かすことができるので、効果的に使えば、ゲームの表現範囲を広げてくれるに違いありません。

さて、その方法ですが、Dante98IIでは、ひとつのイベントから他のイベント(キャラ)に命令を出し、同時に動かすという手法をとっています。たとえば、イベントAから、イベントBとイベントCに対して前に動けという命令を出し、それを同時に実行させるというわけです。つまり、ひとつのイベントを動かすのに、"命令を出す"→"命令を実行"という、ふたつの手順を踏むことになります。少しわかりにくいかもしれませんが、他のイベントを操作できる、神様のようなイベントを作ることができるものだと思ってください。なお、キャラの同時移動では、クロックという単位を使います。クロックについては、下のコラムを参照してください。

イベントの行動時間の単位:クロックについて

キャラの同時移動において、その動作は"クロック"という単位で管理されています。1クロックは、キャラが通常の速度で1キャラぶん動くのにかかる時間です。つまり1/2クロックだと、通常の速度では、半キャラしか動きません。ただし、イベントが終了したあとキャラが半キャラずれた位置にいても、自動的にキャラ単位に合わされます。

設定方法

●主人公の動作を指定

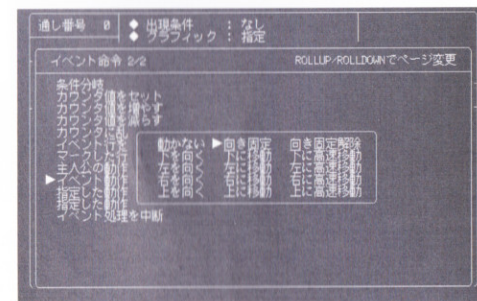
●イベントの動作を指定

主人公、もしくはイベントに対して動き方の指定をします。主人公、イベントともに、指定できる動作はひとつだけです。ふたつ指定した場合は、後に指定した動作が有効になります。イベントを選んだ場合は、動作を指定するイベントを設定してください。その後、動作を15種類のなかから選択できます。なお、"向き固定"と"向き固定解除"に限り、動作を指定しただけで命令が実行されます。"高速移動"は、通常の倍の速度でキャラが動く動作です。これを選ぶと、1/2クロックで1キャラぶん、キャラが移動します。

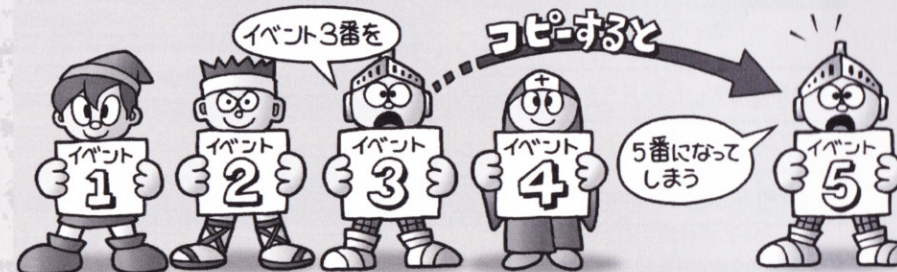
●指定した動作を実行

すべてのイベントおよび主人公が、"主人公の動作を指定"、"イベントの動作を指定"で指定された動作を実行します。指定された動作を、何クロック続けて実行するかを指定してください。1～9、1/2、1/4のなかから任意のものを選択することができます。

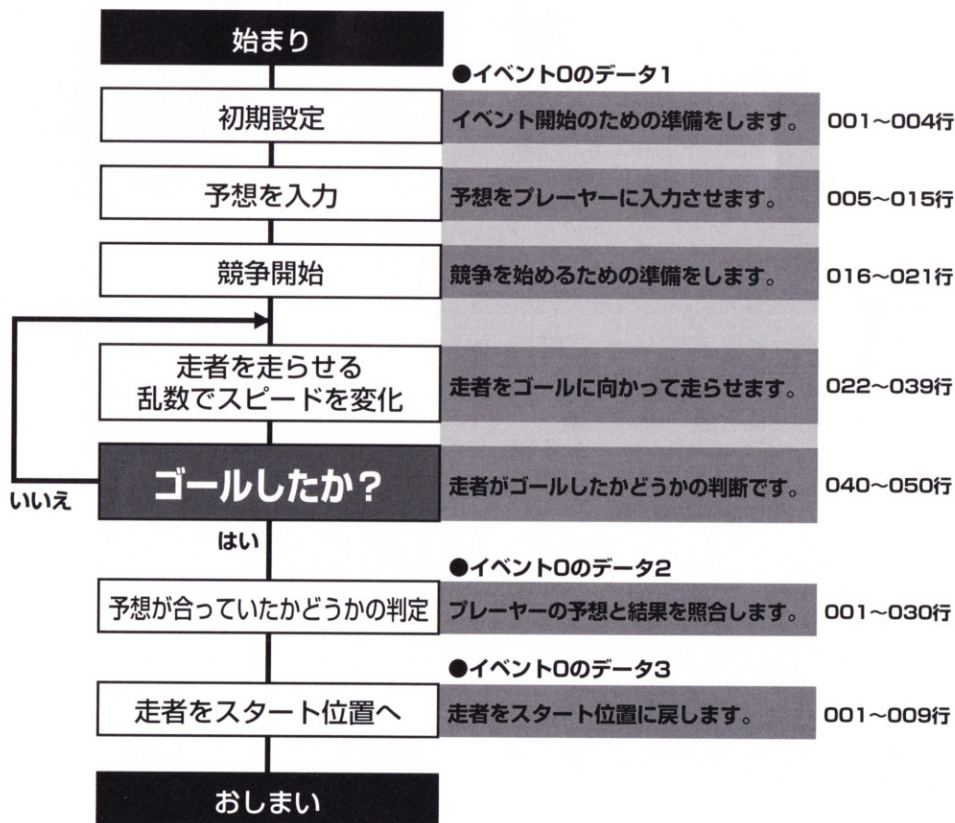
●指定した動作を解除

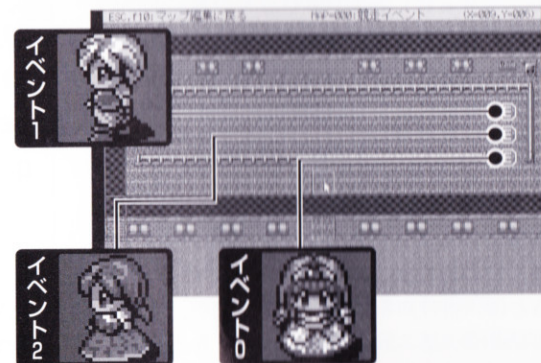
すべてのイベントおよび主人公の、指定されている動作を解除します。イベントを実行している間は、この命令が実行されるまで、指定された動作が残ったままです。

"～の動作指定"を使うと、キャラを同時に動かせるだけでなく、単体で動かすときよりもいろいろな動作を指定できます。

イベントのコピーと通し番号の関係

キャラの同時移動では、特にイベントの番号を指定することが多くなると思います。ここで注意してほしいのは、イベントのコピーを行なったときに、通し番号が変わる場合があることです。下のイラストを見てください。イベントの位置を変えるために、3番のイベントをコピーしてペーストしたとします。すると、ペーストした時点ではイベントが4つあるため、コピーしたイベントの通し番号は5番になってしまうのです。こうなると、今まで正常に動作していたイベントが動かなくなってしまいます。その場合は、もう一度イベントの番号の指定をやり直してください。

イベント作成例

競走の予想ゲームを作る

ここからは、112ページから説明してきた命令を使って、簡単なイベントを作ってみます。その内容は、「ふたりの走者を競わせて、どちらが勝つかを当てる」というものです。単純ですが、応用編で説明したイベント命令のすべてを盛り込んでありますから、きっとこれからのイベント作りの参考になると思います。おさらいの意味も含めて、しっかりと理解してください。大まかなイベントの流れは、下の図のようになります。

マップの作成とイベントの配置

まずは、イベントを行なう画面を作ります。右の写真のように、マップを作成して、イベントを配置しましょう。マップの形は、競走するコースを16キャラぶん設定してスタート位置の右に障害物を置けば、あとは適当でかまいません。イベントには、走者ふたりと審判のキャラを設定しておきましょう。準備ができたら、イベントの命令の設定です。イベント命令は、すべて審判のキャラに設定していきます。

イベント命令の設定

初期設定

一番最初にやることは、これからイベントに使う初期値の準備です。そうしないと、何度もイベントを実行したときに結果がおかしくなります。前回の予想をクリアーして、走者の位置を0（スタート地点）にしましょう。

```
001:スイッチ1番をオフにする
002:スイッチ2番をオフにする
003:変数1番に0を代入
004:変数2番に0を代入
```

予想を入力

初期設定が終わったら、次は、誰が勝つかをプレーヤーに予想させましょう。ここでは、"任意の文字列の選択"を使って、プレーヤーに選択をさせています。この予想は、競走が終わるまでは必要ありませんから、スイッチを使って覚えさせておきましょう。予想が"男の子"ならスイッチ１番、"女の子"ならスイッチ２番をオンにしておきます。

```
005:文章：さて、どちらが勝つでしょう？
006:任意の文字列の選択
007:：○：男の子
008:：○：女の子
009:：選択肢1の場合
010:　スイッチ1番をオンにする
011:
012:：選択肢2の場合
013:　スイッチ2番をオンにする
014:
015:：選択肢終了
```

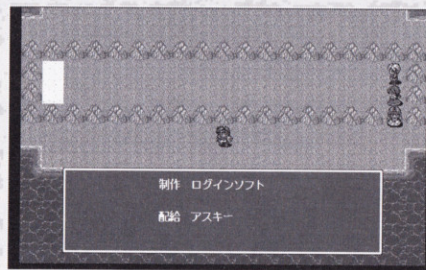
競走開始

予想が決まったら、掛け声をかけて競走をスタートさせてみましょう。その前に、今の状態だと、走者が走るコースの先が画面の外に消えているので、コースを画面の真ん中に移動させます。そのためには、主人公を動かせば良いのですが、ここで"主人公を透明状態にする"を使ってみましょう。すると、たとえ移動方向に障害物があっても、そのまま移動できるようになります。これを使えば、主人公の周りが海でも移動できるわけです。あとは、掛け声をかけるだけですが、ここでもひとつテクニックを教えましょう。それは、"特殊文字"です。特殊文字は5種類あり、文章表示の文字として書くだけでいろいろな機能を果たしてくれます。たとえば、ここでは、特殊文字を使い、キー入力なしで文章表示のウインドウを閉じています。

016:このイベントを動かす(単)：上を向く
017:透明状態にする
018:主人公の動作指定：左に高速移動
019:指定した動作を4クロック実行
020:指定した動作を解除
021:文章：よーい¥.¥.¥>ドン！¥.¥^

特殊文字について

特殊文字は、"文章表示"のなかに書くことで機能する文字です。以下の5種類があります。なお、特殊文字は必ず半角で書いてください。

●¥$……所持金のウインドウを表示します。
●¥!……何かキーが押されるまで待ちます。
●¥.……文字の表示を一瞬止めます。
●¥^……文章表示が終わったあとに、何かキーが押されるまで待つことをしません。
●¥>……そのあとの文字を一瞬で表示します。

特殊文字を使えば、見ているだけでどんどん文章が表示されていく、スタッフロールなども作ることができます。

走者を走らせる

いよいよ、メインとなる競走のスタートです。男の子（イベント1）と女の子（イベント2）を左に動かし、ゴールまで移動させます。もちろん、ただ移動させるだけではなく、予測のつかない展開をさせなければなりません。そこで、乱数を使用するわけです。

具体的には、まず、0～1の範囲で乱数を発生させます。そして、この乱数が0だったら男の子を、1だったら女の子を、2倍の速度で進ませるようにしているのです。ここでは、2倍の速度を表現するために、"イベントの動作を指定する"のなかの"高速移動"を使っています。また、ここで、ゴールしたかどうかの判定に使うため、それぞれのイベントが1キャラ進むごとに、男の子は変数1番、女の子は変数2番に、数値を1ずつ足しておく必要があります。2倍の速度で進んだほうには、もちろん2を足しておきましょう。

022:マーク1番を設定
023:変数0番に乱数(0-1)を代入
024:条件：変数0番が0
025:　イベント1の動作指定：左に高速移動
026:　イベント2の動作指定：左に移動
027:　指定した動作を1クロック実行
028:　変数1番を2増やす
029:　変数2番を1増やす
030:
031:：条件分岐終了
032:条件：変数0番が1
033:　イベント1の動作指定：左に移動
034:　イベント2の動作指定：左に高速移動
035:　指定した動作を1クロック実行
036:　変数1番を1増やす
037:　変数2番を2増やす
038:
039:：条件分岐終了

ゴールしたか？

ゴールしたかどうかの判定には、先ほど説明した変数を使います。スタートからゴールまでの距離は16キャラぶんなので、変数1番か2番のいずれかの値が16を超えていればゴールしたことになるわけです。具体的には、"条件分岐"の命令を使って判定します。変数1番か、あるいは2番が16以上になった場合は、スイッチ3番をオンにして、イベント処理を中断させるのです。もし、いずれの変数も16未満だった場合は、走者を走らせるところから処理を繰り返します。なお、スイッチ3番をオンにしたのは、ゴール後の処理を実行させるためです。データ2の出現条件にスイッチ3番を設定して、イベント開始を自動実行にしておいてください。

040:条件：変数1番が16以上
041:　スイッチ3番をオンにする
042:　イベント処理を中断
043:
044:：条件分岐終了
045:条件：変数2番が16以上
046:　スイッチ3番をオンにする
047:　イベント処理を中断
048:
049:：条件分岐終了
050:マーク1番に戻る

予想が合っていたかの判定

競走の結果が出たら、それを最初にプレーヤーが入力した予想と照らし合わせるだけです。変数１番が16以上でスイッチ１番がオン、あるいは変数２番が16以上でスイッチ２番がオンのときに、予想が当たっていたことになります。これだけなら、"条件分岐"を使えば簡単に判定できますよね。ただし、ここで注意しなければならないのは、"男の子と女の子が同時にゴールすることも有り得る"ということです。ですから、初めに同時にゴールしてないことを判断しておく必要があります。同時にゴールしたかどうかは、変数１番が16以上で、なおかつ変数２番も16以上かどうかで判断することができます。

```
001:スイッチ3番をオフにする
002:スイッチ4番をオンにする
003:条件：スイッチ1番がオン
004:  条件：変数1番が16以上
005:    条件：変数2番が16以上
006:      文章：あら？　勝負がつかな
              かったみたい。
007:      イベント処理を中断
008:
009:    ：条件分岐終了
010:    文章：あたり！
011:    イベント処理を中断
012:
013:  ：条件分岐終了
014:
015:：条件分岐終了
016:条件：スイッチ2番がオン
017:  条件：変数2番が16以上
018:    条件：変数1番が16以上
019:      文章：あら？　勝負がつかな
              かったみたい。
020:      イベント処理を中断
021:
022:    ：条件分岐終了
023:    文章：あたり！
024:    イベント処理を中断
025:
026:  ：条件分岐終了
027:
028:：条件分岐終了
029:文章：はずれでした。
030:イベント処理を中断
```


走者をスタート位置へ

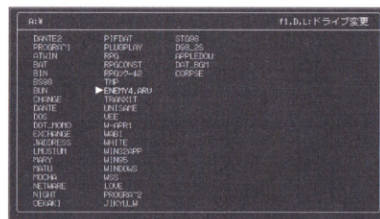
最後に、走者をスタート位置へと戻しておきましょう。そうしないと、もう一度同じイベントを実行したときに、スタート位置から競走が始まらず、動作がおかしくなってしまいます。走者をスタート位置へ戻すには、それぞれの走者を16キャラぶん右に移動させてやるだけです。走者は16キャラ以上動くことはありませんし、たとえ16キャラぶん移動していなかった場合でも、スタート位置の右に設置した障害物にぶつかるため、それ以上は動かないからです。あとは、初めに透明にした主人公を元に戻してやれば、イベントはすべて終了ということになります。

```
001:イベント1の動作指定：右に高速移動
002:イベント2の動作指定：右に高速移動
003:主人公の動作指定：右に移動
004:指定した動作を8クロック実行
005:主人公を動かす(単)：上を向く
006:イベント1を動かす(単)：左を向く
007:イベント2を動かす(単)：左を向く
008:透明状態をやめる
009:スイッチ4番をオフにする
```

まとめ

応用編のイベントはきちんと理解できましたか？　イベント内容は長くなりましたが、やっていることはそんなに複雑ではないと思います。まだよくわかっていない人は、もう一度この応用編を繰り返して読んでみてください。時には、自分で試行錯誤をすることも大切です。何度も自分で試してみて、みんなをアッと言わせるゲームを作りましょう。

グラフィックコンバータの使い方

［グラフィックコンバータ］とは、主人公キャラやマップチップ、640×400ドットの一枚絵などをDante98Ⅱに読み込んで使用するための機能です。グラフィックの種類によって、サイズや使える色などに制限があるので注意してください。ここでは、それらの手順と注意するべき点を説明していきます。

左のようなファイル選択画面で目的のファイルを選び、グラフィックを読み込ませます。

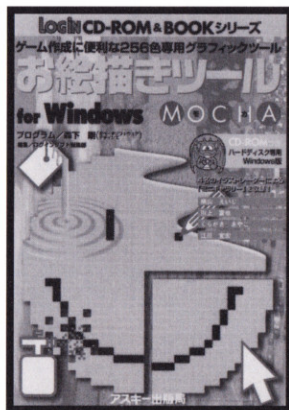
Dante98Ⅱで利用できるファイル形式

Dante98Ⅱで読み込むことのできるグラフィックファイルの形式は、ファイルの拡張子が"ARV"、"ZIM"、"MAG"、"B1"のものです。"ZIM"形式のファイルはツァイトの『Z's STAFF KiD98』(以下、『KiD98』)、"ARV"形式のファイルはシステムソフトの『アートマスター コア』かログインDISK&BOOKの『お絵描きツール』、『キャラクターツクール98』、"MAG"形式のファイルはC-Labの『マルチペイント』、そして"B1"形式のファイルは"B1"形式に対応した市販のグラフィックツールで、それぞれ作成することができます。

"B1"形式のファイルは別名"ベタファイル"とも呼ばれます。このベタファイルは、PC-9801で標準的に使用されているグラフィックデータの形式で、対応しているグラフィックツールも数多くあります。ただし、"B1"形式ではパレットデータ(色情報)を保存できないので注意してください。

本書ではサンプルとして、主人公キャラや敵キャラ、マップチップや戦闘背景などの各グラフィックを対応するすべてのファイル形式で用意しています。対応するグラフィックツールをお持ちの場合は、このデータを読み込んで利用することもできます。

ファイル形式	対応する代表的なグラフィックツール
ARV	キャラクターツクール98
ZIM	Z's STAFF KiD98
MAG	マルチペイント
B1	キャラクターツクール98、他

お絵描きツール for Windows
MOCHA

『お絵描きツール for Windows MOCHA』は、上で紹介しているすべてのファイル形式に対応したWindows用のペイントツールです。便利な編集機能も用意されています。定価4980円［税込］で発売中ですので、全国の大型書店などでお求めください。

用意されたメニュー

Sサイズの敵キャラを読み込む	Sサイズの敵キャラのグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。データを保存する番号を入力してください。
Lサイズの敵キャラを読み込む	Lサイズの敵キャラのグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。データを保存する番号を入力してください。
戦闘背景のグラフィックを読み込む	戦闘背景のグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。データを保存する番号を入力してください。
マップチップセットを読み込む	マップチップのグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。データを保存する番号を入力してください。
キャラセットを読み込む	キャラセットのグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。ROLL_UP、ROLL_DOWNで読み込む範囲を変更できます。
一枚絵のグラフィックを読み込む	イベントで使う一枚絵のグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。データを保存する番号を入力してください。
一枚絵のグラフィックを見る	一枚絵として読み込んだグラフィックを表示します。表示したい番号を入力してください。何かキーを押すと元に戻ります。
タイトルグラフィックを読み込む	タイトル画面で表示するグラフィックをDante98Ⅱに読み込みます。タイトル画面にするかどうかを選んでください。
タイトルグラフィックを見る	タイトル画面として読み込んだグラフィックを表示します。何かキーを押すと元に戻ります。

グラフィックを見る／読み込むには

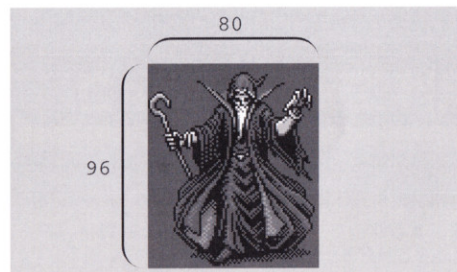
各グラフィックを読み込むときに共通な操作方法を説明します。［～を読み込む］というコマンドを選ぶと、ファイルの選択画面になります。このなかから、読み込みたいグラフィックが保存されているディレクトリ名にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください(各文字の意味は右の表を参照)。そして、表示されたファイルのなかから読み込みたいファイルを選び、リターンキーを押します。画面に白いワクが表示された場合は、そのワクをグラフィックを読み込みたい位置に合わせ、リターンキーを押しましょう。最後に、そのグラフィックを保存しておくファイル番号を入力して、リターンキーで確定します。これで設定は完了しました。

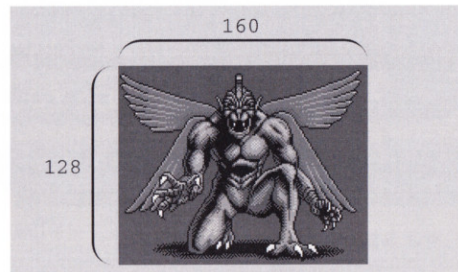
白い文字	白い文字はDante98Ⅱに読み込めるファイル名です。
青い文字	青い文字は、そのドライブに存在するディレクトリ名です。
..	[..] を選ぶと、ひとつ前のディレクトリに戻ります。

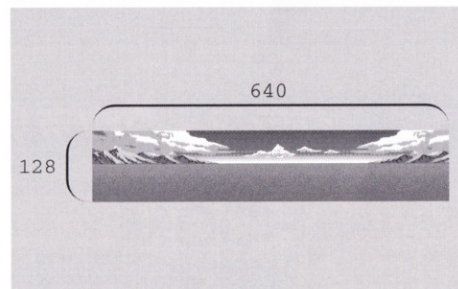
f･1、D、L	f･1、D、Lの各キーで、ドライブを変更します。

各グラフィックの大きさについて

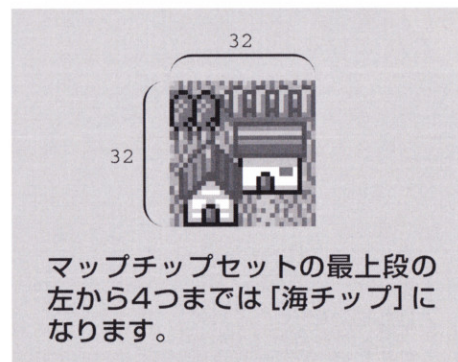
Sサイズの敵キャラ

Sサイズの敵キャラのグラフィックは、下図のように横80ドット×縦96ドットの大きさで描いてください。また、パレットの色は必ず、Lサイズの敵キャラや戦闘背景と統一する必要があります。

Lサイズの敵キャラ

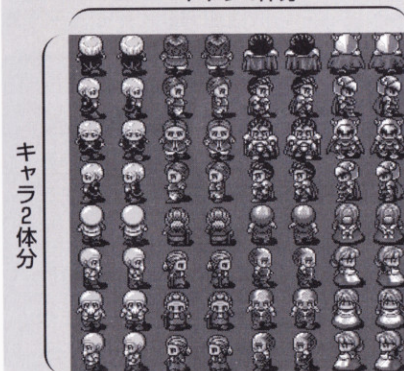
Lサイズの敵キャラのグラフィックは、下図のように横160ドット×縦128ドットの大きさで描いてください。また、パレットの色は必ず、Sサイズの敵キャラや戦闘背景と統一する必要があります。

戦闘背景

戦闘背景のグラフィックは、右図のように横640ドット×縦128ドットの大きさで描いてください。また、パレットの色は必ず、Sサイズの敵キャラやLサイズの敵キャラと統一する必要があります。パレットについては128ページをご覧ください。

マップチップセット

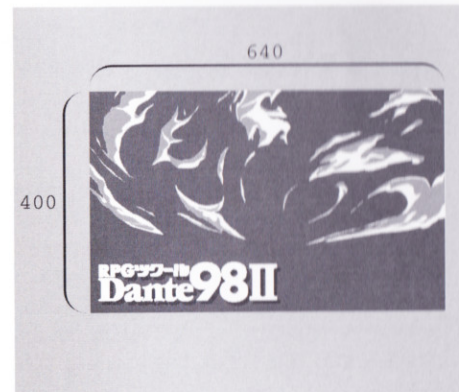
マップチップセット1枚の大きさは、横512ドット×縦320ドットになっています。このなかには、マップチップが横16×縦10の合計160並んでいます。マップチップは、右図のように32×32ドットで描いてください。また、パレットの色は必ず、キャラセットと統一する必要があります。マップチップセットには、同じ様な用途に使うマップチップをまとめて収録しておくといいでしょう。

マップチップセットの最上段の左から4つまでは［海チップ］になります。

キャラセット

キャラセットの大きさは、右の写真のように横64ドット×縦128ドットの範囲に収まるように、32×32ドットのキャラの絵が横に2枚、縦に4枚、合計8枚並べられています。キャラの並び方は上から必ず、後ろ向き、右向き、前向き、左向きという順番にしてください。これ以外の順番で並べると、キャラクターが向く方向とグラフィックが一致しません。また、キャラクターがアニメーションするので、それぞれの方向別に、アニメーションして見えるグラフィックを用意しましょう。このキャラセットはキャラクター8体分でひとつのセットになっています。また、パレットの色は必ず、マップチップセットと統一してください。

必ず、左のような順番でキャラクターを並べてください。そうしないと、キャラクターの向く方向とグラフィックが一致しません。

どちらかの方法でキャラを8体分並べてください。（これがひとつの［キャラセット］になります）

一枚絵、タイトル

一枚絵やタイトル画面のグラフィックは、横640ドット×縦400ドットで描いてください。これ以下の大きさでも、これ以上の大きさでもうまく表示されません。グラフィックを描く前にサイズを確認しておきましょう。また、一枚絵のグラフィックにはパレットの制限がありません。自由に描いてみましょう。ただし、これらのグラフィックはサイズが大いので、多用する場合はハードディスクの空き容量に注意してください。

パレットについて

Dante98Ⅱ用のグラフィックを描くときに注意してほしいのが、パレット（色の設定）の問題です。PC-9801では、4096色から選んだ16色が使えます。この4096種類から選んだ16種類の色のまとまりのことを"パレット"と呼びます。Dante98Ⅱで使うグラフィックを描くときには、このパレットの選び方にいくつかの制限があるのです。

まず、パレットの0番の色は透明色（ゲーム中では見えない色）に割り当てられているので、色を設定しても表示されません。また、色番号が14番、15番の色は、なるべく黒と白の設定のままにしておいてください。それ以外の色を設定すると、ゲーム中の画面が見にくくなる恐れがあります。

また、他のグラフィックとパレットを統一しないと、画面の色がおかしくなる場合があります。キャラセットとマップチップ、敵キャラと戦闘背景のグラフィックは、それぞれ同じパレットでグラフィックを描いてください。そうしないと、後から読み込んだグラフィックのパレットに変更されます。

一般にグラフィックツールでは、0〜15番の順番で、色がパレットに並べられています。色番号の見方や設定方法については、お使いのソフトのマニュアルをご覧ください。

パレットをそろえるグラフィック

キャラセット

マップチップ

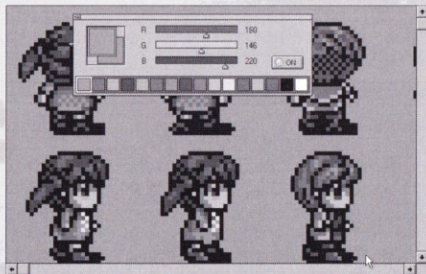
敵キャラ

戦闘背景

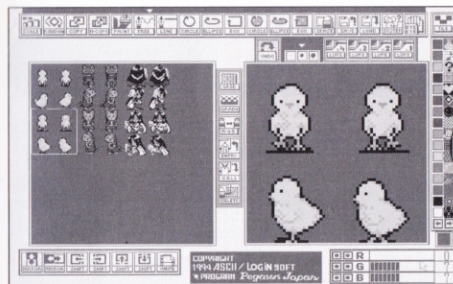
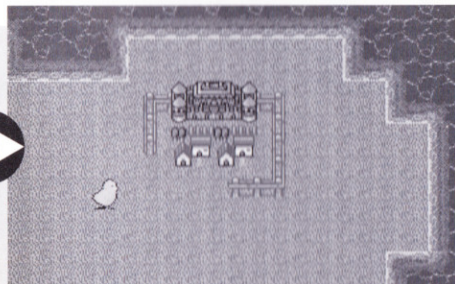
パレット番号0の色がウィンドウの色です

ゲームのウィンドウの色は、パレットの色番号0の色に設定されます。ウィンドウの色を変えたい場合は、色番号0の色を変更しましょう。ただし、一枚絵以外のすべてのグラフィックで、色番号0の色を統一する必要があります。

パレットの15番は文字色として設定されます。文字色を変えたい場合は、色番号15番を好みのものに変更しましょう。ただしこちらも、一枚絵以外のすべてのグラフィックで、色を統一する必要があるので、気をつけてください。

キャラクターツクール

『キャラクターツクール98』は、『Dante98Ⅱ』で使用するグラフィックを描くためのツールです。主人公キャラはもちろん、敵キャラやマップチップなどを描くのに適しています。このソフトで自分のイメージどおりのグラフィック用意すれば、Dante98Ⅱの可能性はさらに広がるでしょう。Dante98Ⅱから起動するには、『キャラクターツクール98』をDante98Ⅱと同じドライブにインストールしておいてください。メインメニューの［キャラクターツクール］を選ぶと、『キャラクターツクール98』が起動します。

キャラクターツクール98

『キャラクターツクール98』は、Dante98Ⅱの主人公キャラやマップチップなどを描くのに便利なツールです。『キャラクターツクール98』は定価4800円［税込］で発売中です。お近くの書店や、大型のパソコンショップでお求めください。

『キャラクターツクール98』を使い、Dante98Ⅱで使いたいオリジナルグラフィックを好きなように描いてみましょう。

グラフィックを『Dante98Ⅱ』にコンバートしましょう。オリジナルグラフィックを使えば、作品への愛着もひとしおです。

注意 『キャラクターツクール』と『Dante98Ⅱ』は同じドライブに

Dante98Ⅱのメインメニューから『キャラクターツクール98』をお使いになる場合、キャラクターツクール98は、必ずDante98Ⅱと同じドライブにインストールしておいてください。違うドライブにインストールをすると、Dante98Ⅱのメインメニューからキャラクターツクール98を起動できません。インストールの方法は、キャラクターツクール98のマニュアルをご覧ください。

```
¥ ───┬── CEDIT
(ルート) │   (キャラクターツクール98)
     │
     └── DANTE2
         (Dante98Ⅱ)
```

オリジナルBGMを使おう

いくつものゲームを作っていくうちに、オリジナルBGMを使いたいと思うこともあるでしょう。Dante98 IIでは、MMLファイル形式で作成された音楽データを指定のディレクトリに収録すれば、BGMとして使えます。ここではその手順を紹介します。

ただし、MMLファイル形式の音楽データを作るには専門の知識がいるので、初心者がいきなり作曲するのは難しいでしょう。そのような場合には、楽譜に音符を書く感覚で手軽に作曲できる『音楽ツクール　ログイン版ミュージアム』の利用をおすすめします。

音楽ツクール ログイン版ミュージアム

『音楽ツクール　ログイン版ミュージアム』を使えば、FM音源3音、PSG音源3音を使ったコンピューターミュージックが作れます。画面上をクリックする簡単な操作で楽譜を作成できるので、初心者の方に最適です。定価5500円［税込］で全国の書店にて好評発売中です。

オリジナルBGMを作るには

まず、MML形式で作られた音楽データ（ファイル）を用意してください。ファイルの名前はMS-DOS上で利用できるものならば、何でもかまいません。次に、用意したファイルをすべて、Dante98 IIのなかにある［DAT_BGM］というディレクトリにコピーしてください。これで作業は終了です。

『音楽ツクール　ログイン版ミュージアム』での操作手順は右のページを参考にしてください。ただし、お使いの音源ボードが右の表のもの以外の場合は、ご利用いただけません。購入前に必ずご確認ください。

以下の種類以外の音源ボードをご使用の場合は、『音楽ツクール ログイン版ミュージアム』をご利用いただけません。

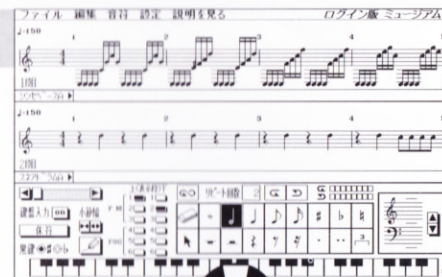
●対応しているFM音源●
- NEC純正のPC-9801-86ボード又は PC-9801-26Kボード
- 『音楽ツクール』の裏面のカバーに記載されている、その他のFM音源。

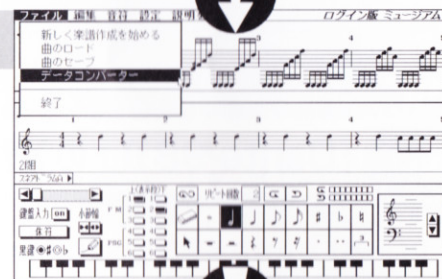
※お使いのFM音源の種類は、パソコンのマニュアルなどでご確認ください。

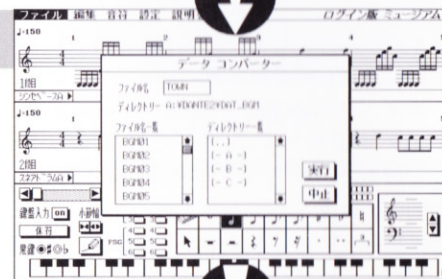
ファイル形式	収録ディレクトリ
MMLファイル	¥DANTE2¥DAT_BGM

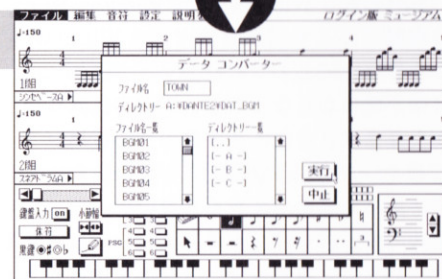
コンバートの手順

1 BGM作成

まずはBGMを作成しましょう。詳しい操作方法は『音楽ツクール　ログイン版ミュージアム』の説明をご覧ください。どの場面に使うか、あらかじめ場面の雰囲気をイメージして、曲作りをしましょう。曲が完成したら忘れずにデータをセーブしてください。

2 ［データコンバーター］を選択

完成した曲をセーブしたら、メニューバーから［曲のロード］を選択し、コンバートしたい曲を画面に表示させます。その後、メニューバーから［データコンバーター］を選択してください。すると、次の写真のような［データコンバーター］の画面に変わります。

3 ディレクトリを指定

続いて、［デレクトリ一覧］からDante98 IIのあるドライブを選んでください。ディレクトリの一覧が表示されたら、［DANTE2］→［DAT_BGM］の順番でディレクトリを選びます。［ファイル名一覧］に、ファイル名が表示されたらオーケーです。

4 ［実行］をクリック

最後に、ウィンドウの上にある［ファイル名］の右にある四角のワクをクリックします。そして、半角の英数字で8文字以内のファイル名を入力し、リターンキーを押して決定してください。その状態で［実行］をクリックすると、コンバートは終了です。

トラブルシューティング

Dante98Ⅱは、自分で思いどおりのRPGを作成できるソフトです。しかし、さまざまな演出を実現できる半面、やや複雑な設定が必要になる場合があります。

そこで、ここではDante98Ⅱを使うときにみなさんが陥りやすいミスを紹介し、その対処方法を説明しましょう。Dante98Ⅱを使う上で不都合があったりした場合は、ここで紹介した内容を参考にしてください。

また、各エディターの設定内容については、本書の該当するページで詳しく説明しています。そちらをご覧ください。Dante98Ⅱに登場する語句（コマンド）については、140ページの索引にまとめておきました。そちらを参考にしていただければ、目的のページをスムーズに見つけられるでしょう。

『Dante 98Ⅱ』が起動しません。

『Dante 98Ⅱ』の起動には、起動ディスクが必要です。

Dante98Ⅱが正常に起動しない場合は、いくつかの原因が考えられます。下で紹介している項目に心当たりはないでしょうか。あらかじめチェックして、問題がある場合は速やかにご対処ください。

まず、Dante98Ⅱを起動するには"起動ディスク"が必要です。16ページからの説明をよく読んでから、インストール作業を行ない、起動ディスクを作成してください。そして、必ず起動ディスクをディスクドライブに挿入してから、パソコンを起動しましょう。

もちろん、Windows3.1やWindows95上から起動することはできません。Windows上からDante98Ⅱのプログラムを実行すると、音楽が鳴らなくなったり、画面が乱れる場合があります。また、その他の初心者用ソフト管理ツールからの起動も一切できませんので、あらかじめご注意ください。

この他、パソコン本体に異常はありませんか。パソコン本体やディスプレーの電源などを確認してください。パソコン本体と周辺機器をつなぐケーブルはきちんと接続されていますか。また、パソコン本体に不具合がある場合もあります。Dante98Ⅱ以外のソフトは動作するのか確認してみましょう。

なお、これらの原因を確認しても正常に起動しない場合は、なんらかの不具合がある可能性があります。このような場合は、お手数ですが、135ページで紹介しているログインソフト質問電話か、ログインソフト質問係までお問い合わせください。

初心者なので、どうやってゲームを作ればいいのかわかりません。

サンプルゲームを参考にしてみましょう。

RPGツクールでゲームを作るのが初めての方は、どの作業から手をつければいいのか迷うこともあるでしょう。また、Dante98Ⅱにはどのような機能が用意されているのか、よく把握できていないのかもしれません。そんな人は、付属のサンプルゲーム『伝勇の冒険』で遊んでみましょう。

このゲームは、Dante98Ⅱで初めてゲームを作る人に、その機能やイベントの作り方を紹介するために作られたゲームです。ゲームをひととおり遊ぶと、Dante98Ⅱで使える機能についていろいろと学べます。また、さまざまなイベントも用意されているので、ゲーム作りの参考にもなるでしょう。

『伝勇の冒険』の遊び方は、10ページからで紹介しています。詳しくはそちらをご覧ください。このとき、本書の該当ページを読みながらゲームを遊ぶと、内容がより一層理解できることでしょう。

イベントがうまく動作しません。

設定したイベントの内容に問題はありませんか？

ゲームを作る上で、一番頭を悩ますのが、イベントを作るときでしょう。イベントでは、工夫しだいでさまざまな表現をできますが、その分設定することも多く、また、設定方法をまちがえるとうまく動作しないからです。イベントがうまく動作しない場合は、必ずその設定に問題があります。たとえば、イベントの実行命令の使い方をまちがえていませんか。実際にイベントを作る前に、このマニュアルを最低一度は読んでおきましょう。作業中にわからないことがあったら、内容をこまめに確認することも必要です。

また、テストプレー中にキー操作を一切受けつけなくなった場合は、STOPキーを押しながらESCキーを押し、コマンドメニューから［終了］を選んでください。この現象は、［開始方法］を［自動的に始まる］に設定したときなどに起こります。115ページを参考に、必要な設定を行なってください。

イベントでは、あなたが設定したとおりの内容が実行されます。ですから、イベントが正常に動かない場合は、その内容に不具合があるわけです。もう一度設定を確認し、問題のある部分を修正してください。

テストプレーをしようとしたら、警告のメッセージが表示されました。

マップチップの通行設定を行なってください。

［マップ・シナリオの作成］でマップやイベントを作り、［テストプレー］を行なおうとしたときに、「DAT_MAP¥MAPXXX.DATが読み込めません。マップデータを作成して下さい」と画面に表示されることがあります。

このメッセージは、ゲームを遊ぶときに必要なマップチップのデータがみつからないときに表示されます。まず、メインメニューから［マップ・シナリオの作成］を選び、テストを開始するマップに使われているマップチップセットの番号を確認してください。続いて［マップチップの通行設定］を選び、そのマップチップセットを読み込んだら、必要な

DAT_MAP¥MAP005.DAT が読み込めません.
マップのデータを作成して下さい.

上の様なメッセージが表示されたら、［マップチップの通行設定］で必要な作業を行なってください。この現象は、誤って必要なファイルを削除してしまったときなどに起こります。

通行設定を行なってください。作業を終了し、データを保存すれば、正常にテストプレーが行なえるようになります。

この現象は、［DANTE２］ディレクトリのなかにある、［DAT_MAP］ディレクトリに保存されているはずのファイルが見つからないと起こります。必要なファイルを削除しないようにしてください。

できたゲームをフロッピーディスクで遊びたいのですが…。

『Dante98Ⅱ』はハードディスク専用です。

Dante98Ⅱは、ハードディスク専用のソフトです。フロッピー上から起動することは一切できませんので、ご注意ください。

また、［ゲームディスクの圧縮］（96ページ参照）で作ったゲームも、ハードディスク専用です。フロッピーディスクでは一切遊ぶことはできません。

完成したゲームを友達に遊んでもらうには、作成した実行ファイルをハードディスクにコピーしてもらいましょう。ただし、そのままでは遊べませんので、遊べる形式に戻す作業が必要になります。詳しくは、96ページからの説明をご覧ください。

Dante98Ⅱはハードディスク専用です。フロッピーディスクでは一切ご利用になれません。また、Dante98Ⅱを使ってできたゲームもハードディスク専用です。友達に遊んでもらいたい場合は、［ゲームディスクの作成］で作成したディスクを渡してください。詳しくは、96ページから説明しています。

作ったゲームを大勢の人に遊んでもらう方法は？

Dante98Ⅱの作品を対象にしたコンテストに応募しましょう。

Dante98Ⅱで作ったゲームが完成したら、友達や家族に遊んでもらうことが多いと思います。きっと、多くの人に楽しんでもらえることでしょう。でも、せっかく苦労して作ったゲームなのですから、より多くの人に遊んでもらえたら……、と思いませんか。

そんなときは、コンテストに応募してみましょう。株式会社アスキーでは、Dante98Ⅱの作品を対象としたふたつのコンテストを開催しています。ひとつは、『アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト（以下Aコン）』。このコンテストは、次世代を担うゲームクリエイターの発掘を目指して創設されました。詳しくは、136ページからの紹介をご覧ください。

もうひとつは、雑誌『ログイン ソフコン』誌上で行なわれているコンテストです。Aコンに比べて規模は小さいのですが、入賞した作品は誌面で発表し、付属のCD-ROMに収録します。138ページをご覧ください。

これらのコンテストで認められれば、ゲームクリエイターへの道も開けるかもしれません。奮ってご応募ください。

「ログイン ソフコン」には、読者のみなさんから投稿された優秀なツクール作品が多数掲載されています。

それでもうまくいかない場合は

ログインソフト 質問電話

☎03-5351-8224

祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日までの午後２時から５時までの受付時間内にお問い合わせください。

ログインソフト質問係

〒151-24
東京都渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー
ログインソフト編集部
「RPGツクール Dante98Ⅱ」質問係

上記住所の質問係宛てに、郵便番号、住所、氏名、電話番号、動作マシン環境（周辺機器を含む）、不具合の状況をできるだけ詳しくお書きの上、はがき、または封書にてお問い合わせください。

キミのオリジナルRPGをAコンに送ろう!

Aコンとは？

このコンテストは、アミューズメント機やパソコンを利用した創作活動に対する認知度を高め、エンターテインメントソフトウェアの可能性と、魅力を広く一般に伝えることを目的に実施されるものです。エンターテインメント性が高いソフトウェアを、新聞雑誌を通じて広く募集を行ない、年間をとおして投稿された作品を公正に審査して優れた作品を選定します。そしてその作品を継続的に商品化し、次世代を担う優秀なソフトウェアクリエイターの発掘、育成を行ないます。コンテストで募集する作品は未発表のオリジナル作品であり、応募者自身の創作物に限ります。なお、応募の資格は、国籍、年齢、性別、職業プロフェッショナル、アマチュアを問いません。応募の秘密は厳守しますので、匿名での入賞発表をすることも可能です。第2回の締め切りは、1996年11月1日（当日消印有効）です。具体的な受け付け期間や最終選考の時期については、雑誌『ソフコン』や『ログイン』などの各誌誌上で発表しますので、そちらをご覧ください。

応募要綱

●ゲームツクール部門

この部門ではスーパーファミコン用ソフト『RPGツクール2』や『音楽ツクール かなでーる』、『サウンドノベルツクール』の他、PC-9801用ソフト『RPGツクール Dante98Ⅱ』、『アドベンチャーツクール』、『シューティングツクール』など、株式会社アスキーが発売するゲーム制作ソフト（ツクールシリーズ）で制作された作品（アミューズメント機用とパソコン用を共に対象）を募集します。

●アミューズメント機ソフト部門

この部門ではスーパーファミコン、プレイステーション、セガサターン、PC-FXなど、アミューズメント機用のオリジナルプログラムや、映像、CGデータ、音楽データなどの未発表のオリジナル作品を募集します。この部門へ応募する場合は、まず必要書類のみをお送りください。書類選考の上、事務局が連絡をとらせていただき、作品を収集いたします。

●パソコンソフト部門

この部門では、パソコン用のオリジナルプログラムやCGデータ、音楽データなどの未発表のオリジナル作品を募集します。使用したパソコンの機種や環境などは一切限定しません。ただし、この部門に応募する場合は、動作機種や制作環境が書かれた詳しい解説書を必ず作品に同封してください。

賞金

●グランプリ　1000万円（1名）
●最優秀賞　500万円（各1名）
●優秀賞　100万円（各1名）
●佳作　50万円（若干名）
●敢闘賞　30万円（若干名）
●努力賞　20万円（若干名）
●特別賞　金額は内容に応じて決定(若干名)
●小学生特別賞　10万円分の図書券（若干名）

※応募された全作品を対象に、グランプリ賞金1000万円をもっとも優れた作品の作者1名に贈ります。ゲームツクール部門、アミューズメント機ソフト部門、パソコンソフト部門において、それぞれ最優秀賞500万円、優秀賞100万円が各1名に贈られ、佳作50万円、敢闘賞30万円、努力賞20万円、特別賞10万円が若干名に贈られます。このように、各部門とも10名以上の受賞者を選出します。

応募方法

応募する際には以下の必要事項を記載した書類を、作品とともに提出してください。

●応募者の住所、氏名（ペンネームを使用の場合は本名を必ず併記。フリガナもつけてください）、年齢、性別、職業（または学校名と学年）、略歴、電話番号を明記したもの。また、住所は郵便番号も含めて部屋番号まで、記載してください。

●賞金の振込口座を明記したもの。振込口座は、銀行名、支店口座番号、名義人の住所、氏名まで忘れずに記入してください。

●年齢が20歳未満の方については、保護者の承認が必要です。この場合は保護者の住所、氏名、電話番号を明記してください。

●タイトルとその読み方、動作機種、記録媒体、推奨する再生環境、制作環境と操作の説明、ゲームの解き方などを記入した解説書を同封してください。

注意事項

●『RPGツクール2』、『サウンドノベルツクール』（スーパーファミコンカートリッジ）の作品はVHSのビデオテープに録画して（録画時間は60分程度）お送りください。カートリッジやターボファイル、8Mメモリーパックをお送りになられた場合でも、一切返却はいたしません。

●『音楽ツクール かなでーる』の作品は、カセットテープに録音してお送りください。

●アミューズメント機ソフト部門の作品は、必要書類のみをお送りください。書類を選考させていただいた上で、ご連絡いたします。

●ゲームツクール作品やオリジナルプログラム、映像、CGデータ、音楽データは、フロッピーディスクなどでお送りください。

●応募された作品のビデオテープやフロッピーディスク、書類等は一切返却いたしません。必要であれば、必ずコピーをとってからお送りください。なお、コンテスト入賞者は次に記載する契約をアスキーと締結していただきます。

1.アスキーが入賞作品を独占的に製品化し、全世界において頒布する権利の許諾。
2.アスキーが入賞作品を掲載、展示、使用、上映する権利の許諾。
3.アスキーとの優先的な開発者契約。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10（株）アスキー
アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト事務局

お問い合わせ電話番号　03-5351-8313
（祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで）

読んで！遊んで！楽しめる！

『ログインソフコン』はこんな雑誌です

ゲーム作りのノウハウを満載

『ログインソフコン』は、ツクールシリーズのユーザーや、ゲームクリエイターをめざすみなさんのための雑誌です。

誌面では、新しく発売されるツクールをいち早く紹介したり、各種ツクールシリーズの連載講座を設けてテクニックを紹介するなどして、ゲームクリエイターに役立つ情報を提供しています。

付属のCD-ROMには、ツクールシリーズの優秀な投稿作品のほか、音楽データ、CG、優秀なプログラム作品などが多数収録されています。収録されたソフトは誌面と連動しており、記事を読みながら遊ぶことができます。

『ログイン ソフコン』は、定価1480円［税込］で全国の書店や大型のパソコンショップで好評発売中です。店頭で見かけたら、ぜひお手にとってご覧ください。

ゲームやデータ集 体験版ソフトを収録

付属のCD-ROMには、『RPGツクール Dante98』や『シューティングツクール』などのツクールシリーズで作られた投稿作品が多数掲載されています。CGや音楽のデータなども収録されているので、「自分でゲームを作りたい」と思う人は、これらの収録作品を参考にしてみましょう。

Dante98用のグラフィックデータも収録。サンプルとしてそのまま使ってもいいし、自分流に加工してみるのもいいですね。

さらに充実！ ツクール講座

ソフコンでは各種ツクールの講座を開設し、使いこなすためのテクニックをわかりやすく紹介しています。誌面で紹介したツクール作品やツクールで利用できるデジタルデータは、付属のCD-ROMに収録してあります。実際にソフトを遊ぶことで、誌面の内容をより深く理解できるでしょう。

『ドット絵講座』や『CGツクール講座』などで、ツクールシリーズを詳しく解説。『Dante98 II 講座』も近々開講予定です。

ゲームが完成したら コンテストパークで賞金をねらえ！

ソフコンにはデジタル作品の投稿ページ、"コンテストパーク"があり、ツクール作品やオリジナルプログラムを募集しています。優秀作品にはその作品のできに応じた賞金が贈られます。賞金には上限がありません。また、コンテストパークに応募された作品で優秀なものは、自動的にAコン事務局に送られ、Aコンの審査対象作品となります。実力次第では、コンテストパークとAコンの、両方の賞金を手に入れられるかもしれません。奮ってご応募ください。

ソフコンでは創刊号からコンテストを行なっています。あなたも応募してみませんか？　みなさんの力作をお待ちしています。

優秀作品は付属のCD-ROMに収録

索 引

手軽な操作で自分だけの本格的なRPGを作れる

RPGツクール Dante98 II

プログラム　尾島陽児
音源ドライバー　吉田和人、坂口征司（制作協力）
サンプルゲーム制作　崎田浩一
グラフィック　金子真也、宮内真琴、佐藤幸一、伊藤大樹、高橋のぶちか、小澤佳世、安田和央
音　楽　北神陽太
協　力　鈴木梨沙、井上光、祁答院慎、荒谷裕己
編　集　ログインソフト編集部

1996年8月14日 初版発行

発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
発行所　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
振替　00140-7-161144
大代表　(03) 5351-8111
出版営業部　(03) 5351-8194（ダイヤルイン）

本書およびソフトウェア（ディスク不良、動作の不具合も含む）に関する質問はこちらにお願いします。
ログインソフト質問電話
(03) 5351-8224
（受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜から木曜日までの午後2時から5時まで）
ログインソフト質問係
上記住所の株式会社アスキー ログインソフト編集部『RPGツクール Dante98 II』質問係宛てに、郵便番号、住所、氏名、電話番号、動作マシン環境（周辺機器を含む）、不具合の状況をできるだけ詳しくお書きの上、はがき、または封書にてお問い合わせください。

編　集　川村篤、青山豊、矢野厚、庭山明子、本間比佐志、堀内英史
編集協力　安藤昌季、下地一史、渡邊裕司、斎藤百代、村上由夏
制　作　仙木肇、大貫修弘
制作協力　田島宏一
執　筆　曽我部悦承
デザイン　（有）ムーン・ドッグ・ファクトリー
イラスト　金子真也、岩村実樹
カバー　イラスト……米田仁士
印　刷　東京書籍印刷株式会社

ISBN4-7561-1244-7
●1306201

LOGiN CD-ROM&BOOKシリーズ

RPGツクール Dante98Ⅱ

MS-DOS(Ver.5.0以降) for PC-98シリーズ

CD-ROM COMPACT disc

RPGツクール
Dante98II